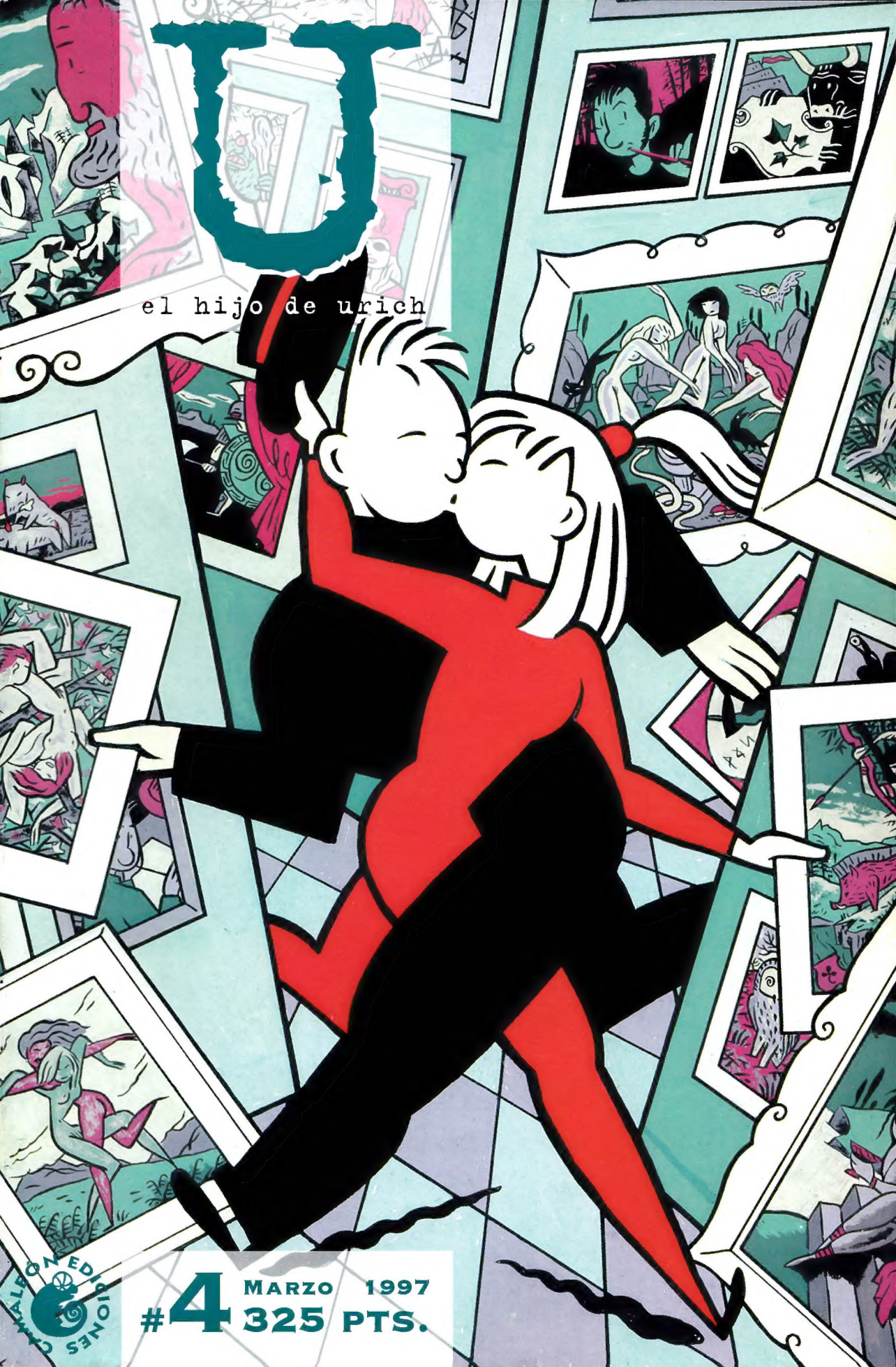
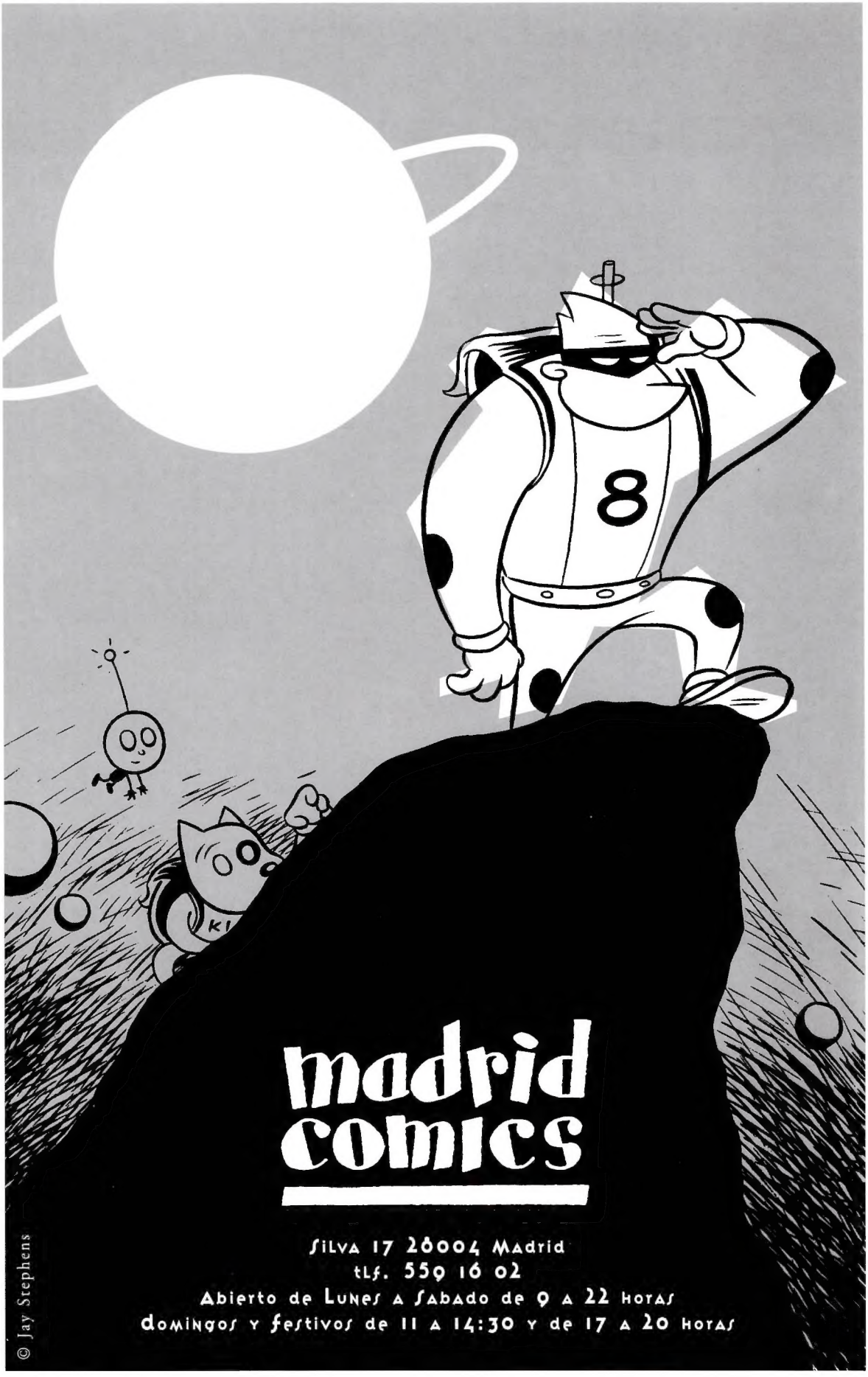

U
el hijo de urich
CAMALEÓN EDICIONES
#4 MARZO 1997
325 PTS.


8
madrid
comics
Silva 17 28004 Madrid
tlf. 559 16 02
Abierto de Lunes a Sabado de 9 a 22 horas
Domingos y festivos de 11 a 14:30 y de 17 a 20 horas
© Jay Stephens

U, EL HIJO DE URICH
#4, Mayo, 1997

EDITA
Camaleón Ediciones
COORDINACIÓN
Jose María Méndez
REDACCIÓN
Santiago García, Jose María Méndez, David Muñoz, Francisco Naranjo, Javier Olivares, Gonzalo Quesada, Antonio Trashorras
COLABORAN EN ESTE NÚMERO
Trajano Bermúdez, Enrique Bonet, Pepe Gálvez, Francisco Pérez Navarro, Jordi Sempere, Santiago Sequeiros
DISEÑO Y MAQUETA
Jose María Méndez & Workin' Paná
PORTADA
Nos conocimos en una exposición de Max, por Max.

© de todos los textos e ilustraciones propiedad de sus respectivos autores y/o editores.

FOTOLITOS
Dados 2
IMPRESIÓN
Aleu S.A.

ICIONES
vent 41, Bº,
1 Barcelon
camal

SUMARIO

2 **EL CHIVATO**
Aunque todos hablan de él, quizá aún no sepáis quién es. Os presentamos a Chris Ware.

4 **MAX**
Pocos autores merecerían que destacáramos a uno de nuestros corresponsales a la cruda e inhóspita Mallorca, pero el inconmensurable Max es uno de ellos. Nuestro esforzado Santiago García cruzó océanos para cumplir esta importante misión, y aquí están los resultados.

39 Los más avezados eruditos desmenuzan la obra de Max título por título.

46 **TIERRA DE GIGANTES: STEVE DITKO**
Mientras intenta dominar un futuro texto sobre Alex Toth que parece haber cobrado vida propia, el incombustible Antonio Trashorras traza un perfil del creador del trepamuros más famoso del mundo.

52 **RESEÑAS**
Estados Carenciales•*Le Voyage*•*Mentat*•*Mister Brain*•*Pluma al Viento*•*Sandman: Las Benévolas*•*Subterráneos*•*Titeuff et le Derrière de les Choses*•*...y Al Grano.*

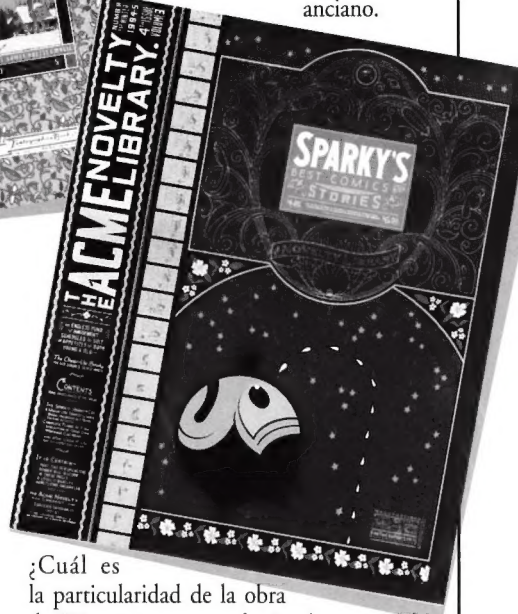
63 **NUEVOS AUTORES: GUÍA DE CAMPO**
La cantera nacional sigue dando diamantes en bruto.

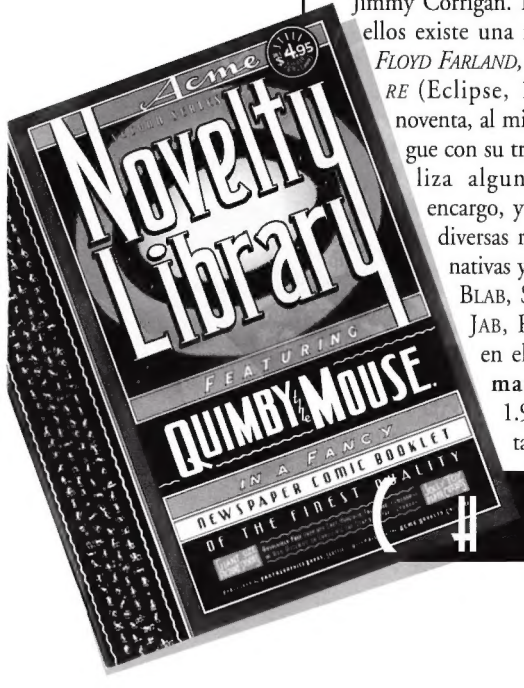
64 **TIRAS**
Este mes, recibimos entre aplausos al gran Manel Fontdevila, que se une a nuestro plantel de genios.

CHRIS WARE

Pesadilla de bibliotecas, enemigo de estanterías y adversario de archivistas, **Chris Ware** es uno de los nombres que más frecuentemente aparece en boca de creadores, críticos y vigías de lo último cuando se trata de responder a la resbaladiza pregunta de *"¿Qué es lo que más te ha impresionado recientemente?"*

Ware nació en 1.967 en Omaha, Nebraska, justo en mitad de los Estados Unidos, y con 16 años se trasladó al sureño Texas, donde estudiará Bellas Artes en Austin. Como tantos otros dibujantes de *comics*, pasa el período de formación artística académica publicando historietas, en este caso tiras de prensa que, con periodicidad diaria o semanal, aparecen a partir de 1.986 en el DAILY TEXAN, un periódico universitario de gran difusión local. Posteriormente, tras su traslado a Chicago en 1.991, seguirá realizando la misma labor en el rotativo gratuito NEW CITY. Es en estas dos publicaciones donde presenta sus creaciones, personajes que a menudo reaparecen a lo largo de los años bajo distintos aspectos: Floyd Farland, el gato Sparky y el ratón Quimby, Rocket Sam, Big Tex y Jimmy Corrigan. Del primero de ellos existe una recopilación en libro, *FLOYD FARLAND, CITIZEN OF THE FUTURE* (Eclipse, 1.987). Durante los noventa, al mismo tiempo que prosigue con su trabajo en la prensa, realiza algunas ilustraciones de encargo, y su obra se publica en diversas revistas de *comics* alternativas y de sesgo vanguardista: BLAB, SNAKE EYES, PICTOPIA, JAB, RAW. Es precisamente en el RAW de **Art Spiegelman** donde publica en 1.991 una historieta corta considerada por algunos expertos una de las cumbres de su obra: *"THRILLING ADVENTURE STORIES"*, pastiche de viejo *comic book* de superhéroes alterado por interferencias de literatura existencialista. Sin embargo, no sería hasta que Fantagraphics empezó a publicar *ACME NOVELTY LIBRARY* (1.994), su propio título personal, que **Ware** empezaría a ser reconocido con admiración y respeto generalizados. *ACME NOVELTY LIBRARY* es una colección sin periodicidad fija (hasta la fecha se han publicado ocho números) en la que se recopilan historietas que **Ware** ha publicado anteriormente en la prensa. En ella se reúnen páginas de todas las criaturas concebidas por **Ware** durante estos años, con especial atención para Jimmy Corrigan, el melancólico "niño más listo del mundo", que en ocasiones tiene semblante de anciano.





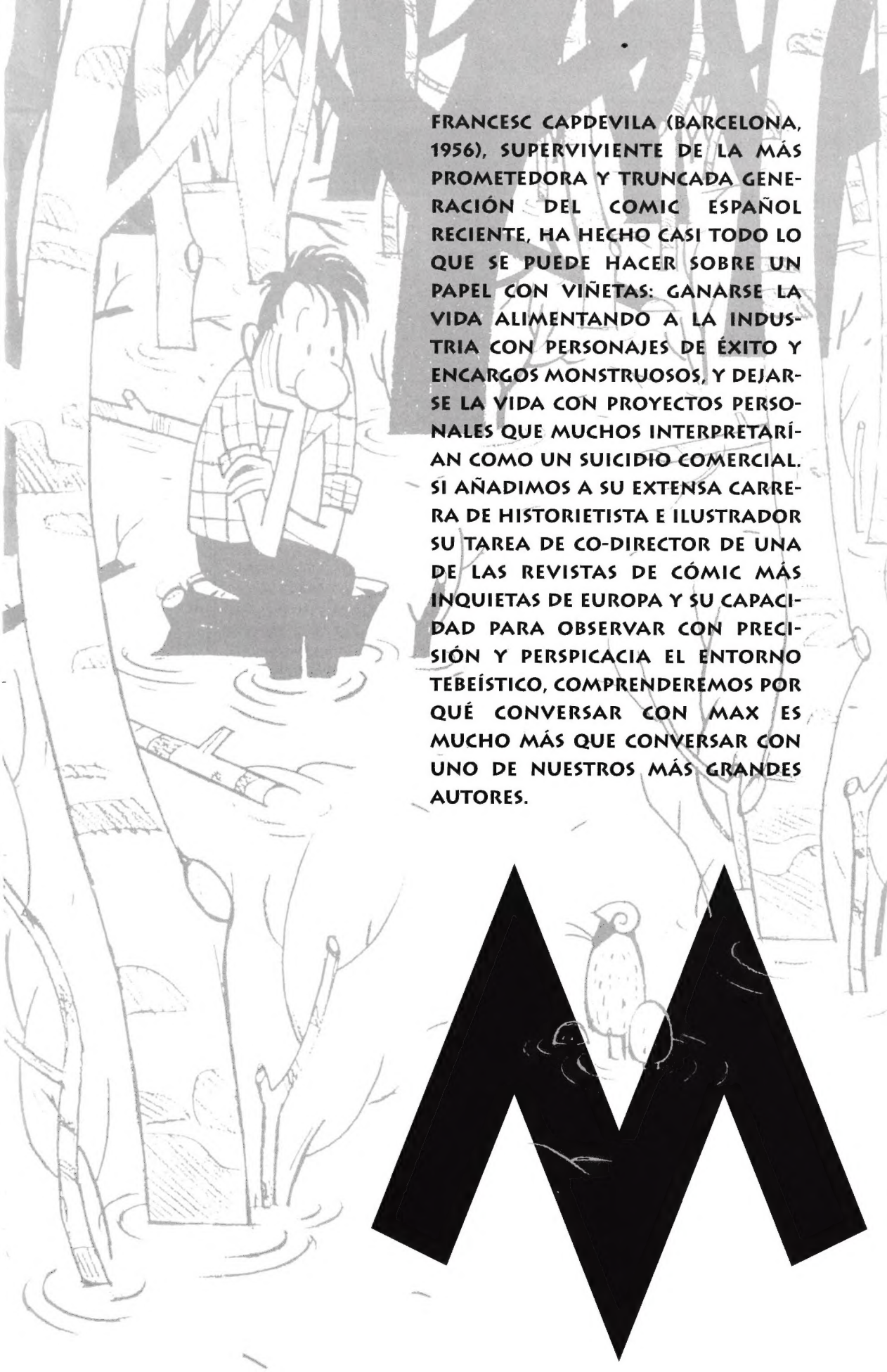
¿Cuál es la particularidad de la obra de **Ware** que tantos elogios ha merecido? Mucho se ha escrito al respecto, pero en realidad da la sensación de que nadie ha conse-

guido dar aún con la clave. Lo primero que llama la atención es, desde luego, el diseño. Cada número de *ACME NOVELTY LIBRARY* presenta un formato y un tamaño distinto, con diferencias tan brutales que oscilan entre 45X27 y 15X18 cms. El diseño también juega un papel importante en las historietas, que parecen mutaciones de la clásica tira diaria, a veces descompuesta hasta lo irreconocible, a veces evolucionada hasta estados sorprendentes. Algunas de las historietas se componen de grandes cuadros a color, otras pueden ser en blanco y negro y formar un mosaico de piezas diminutas. En una de sus páginas se cuentan 325 viñetas, lo que bien podría ser un récord mundial. Este material puramente historietístico se complementa con prolijos textos que parodian la publicidad y los mensajes editoriales de las revistas de antaño, ofreciendo una agotadora lectura en cada número. Todo ello tiene cierto aire nostálgico, pues no en vano **Ware** reconoce su amor por el esmerado diseño de antes de la II Guerra Mundial y admite la influencia de algunos de los grandes maestros del tebeo de principios de siglo: **Winsor McCay**, **George Herriman**, **Cliff Sterret** y **Lionel Feininger**. Sin embargo, la dolorosa desesperanza de muchas de las historias y sus cualidades innovadoras aún indefinidas por la crítica sitúan a Jimmy Corrigan y sus tristes amigos en la vanguardia del comic actual, evitando el puro remedo automático de fórmulas antiguas.

A pesar de que una obra de estas características parece producto de una mente calculadora hasta el último detalle, **Ware**, en sus escasas declaraciones a la prensa especializada americana, aclara cuál es su método de trabajo y la forma en que decide el rumbo de su creación: *"Ojalá pudiera decir que mis tiras dicen algo específico, pero no es así. Si explicara mis métodos de trabajo, sería más bien embarazoso. Por lo general, respondo al humor del que me encuentre en un momento determinado, normalmente motivado por el hecho de que tengo que tener algo acabado para una fecha concreta. La consecuencia de esto es que gran parte de lo que hago es una mierda, así que lo edito y trato de quedarme sólo con las cosas que me dan menos vergüenza. Tampoco es que produzca montones de material, pero hay algunas tiras tan... espantosas, que no soy capaz ni de mirarlas. Todo eso intento filtrarlo en ACME NOVELTY LIBRARY."* El estreno europeo de **Chris Ware** se ha producido en el nº 4 de NOSOTROS SOMOS LOS MUERTOS (Ediciones Monograma), con una historieta de Jimmy Corrigan.

Trajano Bermúdez

CHRIS WA



FRANCESC CAPDEVILA (BARCELONA, 1956), SUPERVIVIENTE DE LA MÁS PROMETEDORA Y TRUNCADA GENERACIÓN DEL COMIC ESPAÑOL RECIENTE, HA HECHO CASI TODO LO QUE SE PUEDE HACER SOBRE UN PAPEL CON VIÑETAS: GANARSE LA VIDA ALIMENTANDO A LA INDUSTRIA CON PERSONAJES DE ÉXITO Y ENCARGOS MONSTRUOSOS, Y DEJARSE LA VIDA CON PROYECTOS PERSONALES QUE MUCHOS INTERPRETARÍAN COMO UN SUICIDIO COMERCIAL. SI AÑADIMOS A SU EXTENSA CARRERA DE HISTORIETISTA E ILUSTRADOR SU TAREA DE CO-DIRECTOR DE UNA DE LAS REVISTAS DE CÓMIC MÁS INQUIETAS DE EUROPA Y SU CAPACIDAD PARA OBSERVAR CON PRECISIÓN Y PERSPICACIA EL ENTORNO TEBEÍSTICO, COMPRENDEREMOS POR QUÉ CONVERSAR CON MAX ES MUCHO MÁS QUE CONVERSAR CON UNO DE NUESTROS MÁS GRANDES AUTORES.

UNA INFANCIA CON BRUGUERA

¿Cómo era tu familia? ¿En qué ambiente te criaste?

Yo vivía con mis padres, mis abuelos y mi hermano, o sea, un montón de gente metida en un piso pequeño. Mi familia es de clase media-baja, y yo llevaba una vida de lo más aburrida porque no tenía muchos amigos, lo cual creo que me ayudó mucho a dibujar. Estudié en un colegio de curas, de los que guardo tan buen recuerdo como **Gallardo**. Realmente no puedo ni verlos, me han convertido en un ateo total, en un anticlerical. En el cole era un estudiante del montón, de los que pasan desapercibidos. Allí tenía mis amigos, pero yo siempre he sido introvertido, con tendencia a estar solo, a rodearme de mis cosas.

¿Tenías antecedentes artísticos en la familia?

No, aparte de mi tío, que pintaba y dibujaba por afición. Pero no fue una influencia decisiva en mí porque cuando yo era pequeño fue la época en la que menos dibujó.

¿Leías tebeos?

Leía muchos tebeos, la tele llegó después. Bruguera, Bruguera y Bruguera, el TBO, el PUMBY y el JAIMITO. Lo que nunca leí fueron los *GUERREROS DEL ANTIFAZ* y esas cosas. Siempre leía humor. La aventura no la toqué hasta que un día mi padre me trajo unos cuadernos que le había dejado un amigo suyo de la fábrica. No sé qué edición eran, porque nunca más los he visto, ni siquiera en librerías de antiguo, pero eran apaisados, grandes, en blanco y negro, y había cosas de *FLASH GORDON* y del *HOMBRE ENMASCARADO*. Fue la primera vez que vi *comics* clásicos americanos y me impresionó muchísimo. Pero claro, los tuve unos días, mi padre tuvo que devolverlos y yo no sabía cómo se podían conseguir aquellos cuadernos. Luego, ya lo único que encontré que se parecía a eso era *EL CAPITÁN TRUENO*, que lo compré asiduamente durante una época. Después lo dejé y me quedé sólo con el PULGARCITO. Esos fueron los tebeos de mi infancia. Luego, a partir de los doce años o así empecé a pillar *ASTERIX* y *TINTÍN*.

¿Y los dibujos animados?

Me tragaba todo lo que ponían en la tele. Desde el principio los que más me gustaron fueron los de la Warner, los de **Chuck Jones**. Luego, ya de mayor, los de la UPA, *MISTER MAGOO* y demás, pero de pequeño no me gustaban, me parecían demasiado sintéticos. A **Tex Avery** lo descubrí muchísimo después, y actualmente creo que es lo mejor que se ha hecho jamás en dibujos animados.

¿Qué querías ser de mayor?

Dibujante de dibujos animados. Antes de que llegara la tele no recuerdo que quisiera ser nada en especial de mayor, y de todos modos ya había visto películas de **Walt Disney** en el cine y había alucinado. Además, recuerdo que lo que más me ha impresionado siempre de las pelis de **Disney** es la atmósfera. Si había una escena en un bosque, parecía que estabas dentro de un bosque. Sigue siendo lo que más me admira de **Disney**.

¿En casa te animaban a ser dibujante de dibujos animados o tenían otros planes para ti?

No es que tuvieran planes para mí, aunque tampoco me animaban. Pero por lo menos me compraban tebeos y me dejaban dibujar todo el tiempo que yo quería. En ese sentido era como si me animasen. Incluso llegué a escribir a los famosos cursillos de CEAC, aunque nunca me apunté.

Así que tu mayor influencia tebeística infantil es la de Bruguera.

Guardo un cariño tremendo hacia los tebeos de Bruguera. El otro día fui a Valencia y en el viaje se me ocurrió un guión en el que mi nuevo personaje, Bardín, cuando era pequeño quería ser personaje de Bruguera de mayor, igual que yo de pequeño quería ser dibujante. En la media hora del avión escribí un guión cojonudo y empecé a repasar mentalmente el mundo de Bruguera. Los periódicos se llamaban LA BOLA, las calles eran siempre "la calle del Pez", y me di cuenta de que ahora lo recuerdo como si yo hubiera estado viviendo en un mundo real que era así, un mundo aparte del de verdad que, actualmente, ya desde el recuerdo, me parece tan real como el otro y me resulta igual de familiar. Las perspectivas siempre a ras del suelo. El bordillo de la acera. El trozo de esquina. Al fondo, un arbolito, una valla de madera y la silueta de unos edificios. Me empecé a acordar de las frases típicas y las expresiones como "córcholis", "cáspita" y "recórcholis", y todo eso. Es un mundo maravilloso. De vez en cuando los releo, normalmente si me pongo nostálgico. A veces es por motivos de trabajo, pero normalmente es un día que no sabes qué coño leer y te pillas el rincón donde están todos aquellos, los coges al azar y te los miras un rato.

GUARDO UN CARIÑO TREMENDO HACIA LOS TEBEOS DE BRUGUERA. LOS PERIÓDICOS SE LLAMABAN "LA BOLA", LAS CALLES ERAN SIEMPRE "LA CALLE DEL PEZ", LAS PERSPECTIVAS SIEMPRE A RAS DEL SUELO... AHORA LO RECUERDO COMO SI YO HUBIERA ESTADO VIVIENDO EN UN MUNDO REAL QUE ERA ASÍ, UN MUNDO APARTE QUE ME RESULTA IGUAL DE FAMILIAR.

¿Crees que tienen más valor que el nostálgico?

Sí, sí, por supuesto. Estaba hablando desde un punto de vista personal, relacionándolo con mi infancia. Pero evidentemente, el valor que tienen es tremendo. La Escuela Bruguera me parece la cum-

bre del *comic* español, yo lo tengo clarísimo. Es increíble que en la misma época estuvieran trabajando tantos autores tan buenos y en condiciones tan duras y tan difíciles, creando personajes geniales. Mi favorito por encima de todos es **Vázquez**, aunque los autores empecé a discriminarlos después. En aquel momento notaba diferencias de estilo y veía que las firmas eran distintas, pero no tenía conciencia clara de que fueran gente distinta, me parecía todo en el mismo nivel. Y puedo decir que no había ninguno que no me gustara. Quizás el que menos fuera **Nené Estivill**, porque su grafismo se apartaba bastante de los otros. **Raf** tampoco mucho, supongo que porque era de los más recientes, y **Peñarroya** siempre me pareció bastante blandengue. Pero me gustaban **Cifré** y **Escobar**, sobre todo con *CARPANTA*, porque *ZIPI Y ZAPE* siempre me parecieron repelentes. *CARIOCO* también me gustaba mucho, y por supuesto **Ibáñez**. Ahora me gusta mucho el primer **Ibáñez**, el **Ibáñez** primitivo, el que se ha hecho famoso no me interesa. En cuanto a **Vázquez**, lo he valorado cada vez más a medida que pasaba el tiempo, hasta que se ha convertido, para mí, en el maestro supremo del estilo Bruguera. Ya de pequeño me daba cuenta de que era el más desmadrado de todos, era delirante. *ANACLETO, AGENTE SECRETO* me gustaba con locura. He de decir que me indigné cuando vi el catálogo de la exposición de la Biblioteca Nacional sobre Cien Años de Cómic porque se habla muy poquito de Bruguera en comparación con otros tebeos. Se le dedica muy poco espacio, e imágenes prácticamente ninguna. No entiendo esta omisión clamorosa, porque en el catálogo aparecen muchas cosas que yo no conozco de nada ni he visto jamás, cuando son de la misma época, y en cambio poquísimo de Bruguera. Será que a los sesudos críticos que han escrito ahí les iba otro rollo.

Un primerizo Max en plena etapa hippie-campestre se foguea en el fanzine BALADAS URBANAS a mediados de los setenta.

APRENDIZAJE UNDERGROUND

Tu etapa como historietista underground se abre en 1973. Te inicias como profesional con 17 años.

Yo no lo llamaría profesional, era algo muy de aficionado. No pensé realmente en hacer *comic* hasta que conocí a **Roger** en una academia de inglés. Él a su vez acababa de conocer al grupo que estaba a punto de formar EL RROLLO ENMASCARADO, o sea, **Nazario**, **Mariscal** y los hermanos **Farriol**, básicamente, y al encontrarme con esta gente y descubrir los *comics* de **Robert Crumb** publicados por editorial Fundamento, recibí un impacto. Supongo que yo no me había planteado hacer *comic* porque las historias que había leído hasta entonces no me habían interesado demasiado. Pero al ver lo de **Crumb** comprendí que se podía hacer de todo. Eso, junto con el contacto con esta gente que se estaba autoeditando, fue lo que me decidió.

¿Entonces, la influencia de Crumb es más temática que gráfica?

Fueron sobre todo los temas. Gráficamente también, aunque no representaba nada nuevo para mí, porque su estilo estaba basado en los *cartoons* de los años 30 y 40. Lo que sí me impresionó gráficamente fue el conjunto de los *underground* americanos, la mezcla en un solo tebeo de los **Crumb**, **Shelton**, **Spain Rodríguez**. Hasta entonces, el *comic* más para adultos que yo había visto era TRINCA, y después LOS CUADERNOS DE BANG! y las cosas de **Carlos Giménez** en el *DELTA 66*. Pero todo eso a mí me parecía un poco pobre. Con lo único que alucinaba un poco más era con **Hugo Pratt**, cosas que veía de cuando en cuando en algún sitio. La primera página que dibujé en EL RROLLO ENMASCARADO está muy influida por la película de *EL SUBMARINO AMARILLO*, pero fue la única que hice en ese estilo. También tenía bastante del **Calatayud** de TRINCA. La segunda página que dibujé, unos meses después, ya estaba inspirada plenamente en **Crumb**. Creo que fue un amor desaforado por **Crumb**. Es algo que me ha pasado en distintos momentos con diversos dibujantes. No es que me dedique conscientemente a copiarlos, es que no veo mejor manera de hacer las cosas que como ellos.

El caso es que esto lo hacía por afición, sin cobrar, y en cierto modo hasta te jugabas el tipo vendiéndolo por la calle. En el grupo de EL RROLLO había un núcleo, los cuatro que he mencionado antes, que eran los mayores, y había unos satélites, que éramos un par de años más jóvenes. Así como ellos vivían juntos en un piso y estaban todo el día dibujando, los demás nos dedicábamos a ello más marginalmente. Tanto **Roger**, como **Pámies**, como **Isa**, la mujer de **Roger**, como yo, estábamos estudiando. Yo debía de estar haciendo sexto de Bachillerato o COU, y dibujábamos en ratos libres, los sábados por la tarde y los domingos.

Cuando acabé COU intenté entrar en Bellas Artes. No me admitieron y me fui a la Escuela

En plena transición, Max acepta el encargo de adaptar la biblia roja: EL CAPITAL *de Karl Marx (1.977).*

Massana. Estuve un año y al siguiente me metí en Bellas Artes con la intención de ser pintor, por raro que suene ahora. La verdad es que estuve a punto de matricularme en Arquitectura, por compromiso con la familia, pero el mismo día que iba a hacerlo, a mitad de camino cambié de idea y me fui a Bellas Artes. Allí lo que pasó fue que la escuela estaba viviendo sus últimos años de ambiente clásico. La mayoría de los profesores eran vejestorios que consideraban que el impresionismo era algo demasiado moderno, imagínate. Era un coñazo tener que dibujar bodegones al óleo, estatuas de yeso al carboncillo. Pero también había gente maja, divertida, y mucha huelga, mucha agitación, mucho escaqueo de clase. Como yo ya estaba dibujando para revistas alternativas, en seguida tuve muy claro que a mí lo de pintar no me iba. Tenía mucho más claro lo que tenía que hacer cuando dibujaba un *comic* que cuando pintaba un cuadro. A mí me gustaba **Van Gogh**, era un fanático de **Van Gogh** y sigo siéndolo, y pintaba a su estilo. Pero en la escuela, entre los profes carcas a los que **Van Gogh** les parecía demasiado moderno y los profes modernos que eran todos conceptuales, había un abismo por el que yo me caí. Además, los *comics* tenían una ventaja abrumadora sobre la pintura, y es que se imprimían por miles de ejemplares y llegaban a miles de personas, mientras que un cuadro, con suerte, se colgaba quince días en una galería y pasaban veinte personas a verlo. Eso es lo que me decidió: el poder comunicativo del *comic*. Eso y el hecho de que ya me daba cuenta de que lo que más me gustaba del *comic* era que se podían contar historias, cosa que no se puede hacer con un cuadro. En la facultad conocí a **Pere Joan**, que estaba en mi clase desde el primer día. Allí conocí también a **Damián Carulla**, y comiqueros pocos más. Eso sí, **Miquel Barceló** también estaba en mi clase. La verdad es que fue una clase fructífera.

¿Cómo firmabas por aquella época?

Como **Max** empecé a firmar más tarde, cuando estaba en la revista STAR o en MATARRATOS. La primera página la firmé con mi nombre verdadero, **Francesc Capdevila**. Inmediatamente me di cuenta de que para los castellanoparlantes era muy difícil, y siempre lo escribían o lo pronunciaban mal, así que pasé a firmar como **La Plumilla Mágica**, firma que conservé durante algún tiempo hasta que decidí buscarme otra un poco menos *hippie*, y salió lo de **Max**, creo que en 1975.

¿Y de dónde te lo sacaste? Porque he oído versiones contradictorias.

Sí, es que yo me dedicaba a ir soltando versiones distintas. La cierta es que me gustaba mucho el nombre de **Max Ernst**, en conjunto. Luego me di cuenta de que **Max** era un nombre igual en todos los idiomas y que era muy fácil. Me gustaba mucho la sonoridad del nombre. Ahora me da asco. Estoy hasta las narices, porque primero empieza por salir la Pepsi Max, luego el MiniMax, el nosequé Max, por todas partes aparece lo de Max. A estas alturas no me lo voy a cambiar, pero me dan ganas.

En mitad de tus estudios de Bellas Artes te vas a la mili.

HAY DE TODO ! HIERBA, COCA, ACIDOS, MERMELADA, CALISAY COLACAO..
LO HAN REVUELTO TODO
¡Y HONGOS!!
¿HONGOS ?
MIRA, SEGURO QUE SON ALUCINÓGENOS

La cultura lisérgica en "Las Aventuras del Dr. Zap", publicadas en EL GLOBO: REVISTA PSIQUEDÉLICA *(1.979).*

LA FUNDACIÓN DE EL VÍBORA ME PARECE MÍTICA, PORQUE FUE UN MOMENTO IRREPETIBLE EN EL QUE SE JUNTARON UN MONTÓN DE PERSONAS Y OCURRIÓ ALGO EXTRAORDINARIO. ESOS DOS O TRES PRIMEROS AÑOS FUERON LA MEJOR ÉPOCA DE MI VIDA.

Me cortó bastante el rollo. Ya antes de irme a la mili el tema del *comic* estaba bastante desperdigado. Yo había pasado por la revista MATARRATOS, donde estuve bastante tiempo trabajando a medias con **Roger** o yo solo. Luego estuve en STAR, con historias escritas por mí la mayoría de las veces. La revista BUTIFARRA, ROCK COMIX, INTEGRAL, EL GLOBO, todos los álbumes que iban saliendo del RROLLO. Aquello fue un rodaje cojonudo. Una vez incluso me presenté a un trabajo de entintar *MICKEY MOUSE* para una agencia que trabajaba para la Disney, pero me tumbaron porque exigían trabajar con plumilla y yo siempre lo había hecho con rotring. Menos mal que me tumbaron. Llegó un momento en que el grupo del RROLLO se desperdigó bastante, al mismo tiempo que habían surgido otros grupos de dibujantes, y eso coincidió con la época en que yo me fui a hacer la mili a Madrid. Lo bueno fue que conocí a **Ceesepe**, pero en general fue un año y medio en el que apenas dibujé. También me dio un carácter más *punk*, por la rabia de estar encerrado allí, porque en aquella época **Kaka de Luxe** empezaba a tocar en Madrid... un poco por todo. Pero luego, a mi vuelta a Barcelona, me volvió a entrar buen rollo.

Uno de los trabajos más curiosos que realizas en esta época es la adaptación de EL CAPITAL, el de Karl Marx, sí, a medias con Paco Mir.

Fue un trabajo de encargo, yo jamás lo habría hecho por iniciativa propia. En aquella época estaba politizado, pero más bien vena anarquista. **Paco Mir** y yo nos repartimos el trabajo por capítulos, y yo me dediqué a darle a todo un aire gráficamente muy anarquista. Todos los obreros que salen parecen más de la CNT que otra cosa. Fue un poco coñazo, porque me pasé todo un verano haciéndolo, y yo tenía mi propio proyecto personal en formato *comic book*, o así, que nunca llegué a completar. Pero tenía que dedicarme a *EL CAPITAL*, porque era pasta, no mucha, pero sí era el mayor volumen de pasta que había cobrado hasta entonces. Claro que entonces, ¿qué se cobraba? Como mucho, 900 pelas por página. Al menos ya veía que profesionalmente me iban saliendo encargos, que había cuartelillo, aunque yo seguía soñando con los dibujos animados, aunque lo veía muy lejano, claro.

LA EDAD DE ORO DE EL VÍBORA

En 1979 se convoca una reunión que ya ha alcanzado, creo, la categoría de mítica, en la cual se funda EL VÍBORA.

A mí sí que me parece mítica, porque creo que fue un momento irrepetible en el que se juntaron un montón de personas y ocurrió algo extraordinario. No hay que buscarle explicaciones. Fue un expediente X. Para mí esa reunión es mítica, sí. Los dos o tres primeros años de EL VÍBORA han sido la mejor época de mi vida, por lo bien que me lo pasaba trabajando y con la gente. Durante los dos primeros años, **Berenguer** era uno más. Cada mes había una reunión, íbamos todos y entre todos decidíamos todo. Decidíamos qué dibujantes extranjeros se publicaban y cuáles no. Fue fantástico, aprendimos mucho y lo pasamos muy bien.

¿Desde el principio notabáis que era un proyecto distinto de los anteriores y que iba a prosperar?

Sí, aunque lo de que iba a prosperar no lo veíamos tan claro. Yo creo que quizás el único que lo tuvo claro en algún momento fue **Toutain**, que le prestó el dinero a **Berenguer**. **Berenguer** tenía ilusión, pero no venía del mundo del *comic*, así que no sabía mucho del tema, y realmente éramos nosotros los que le llevábamos los libros de nuestras casas y le decíamos "hay que publicar esto", una historieta de Shelton, o lo que fuera. Eran cosas que él no había visto, o había visto muy poco. Nosotros teníamos ilusión, pero no sospechábamos lo que iba a pasar. **Berenguer** sí tenía cierto olfato para la repercusión social del material que dibujábamos. Él tenía bastante claro que en aquel momento la provocación podía vender. Nosotros sólo seguíamos haciendo lo que habíamos hecho hasta aquel momento. Pero hay que reconocer que **Berenguer** tuvo el olfato de creer en eso, y de encauzarlo, porque aunque lo decidíamos un poco entre todos, él era el que lo llevaba día a día.

Y para EL VÍBORA recuperas a Gustavo.

Sí, porque en aquella reunión mítica nos impusimos a nosotros mismos el crear personajes, más que nada porque miramos las revistas que había en Francia, que nos servían como modelo de revista mensual más que el *underground* americano, que no tenía periodicidad. Y viendo el PILOTE, vimos que la fórmula de revista mensual exigía personajes fijos. Todos lo vimos claro, así que nos autoimpusimos que cada uno buscara un personaje y lo desarrollara. Creo que ése fue uno de los motivos del éxito. En ese momento las revistas que había, o que había habido, como STAR, TOTEM, el 1984, CREEPY, no eran revistas de personajes, eran revistas de historias. Si no me equivoco, EL VÍBORA fue la primera revista que salió con personajes fijos, y eso funciona

La edad dorada de El Víbora, *retratada en un boceto de la época.*

comercialmente. Dimos en el clavo porque automática y espontáneamente cada uno de nosotros cubría un área social específica, y entre todos cubríamos un campo muy amplio.

Aunque es sobradamente conocido, no estaría de más resumir brevemente el origen de Gustavo.

Surgió como respuesta a una pregunta lanzada por el público en una mesa redonda en la facultad de Bellas Artes en 1976. A los integrantes de aquella mesa, entre los que estaban **Montesol**, **Jaume Fargas** o **Antonio Martín** se nos dijo que no estábamos comprometidos con la realidad social. Los componentes de la mesa eran de la facción pasota absoluto, pero yo estaba politizadillo. En la mesa estaba sentado al lado de **Jaume Fargas**, que es el tío que abrió la que creo que fue primera tienda de *comics* de España, Zap!, y aunque él tampoco está demasiado politizado, fue conmigo el único que defendió desde la mesa que el underground también se ocupaba de la realidad social y el activismo. A partir de ahí, hablando, él y yo decidimos que había que crear un personaje que representase esta conciencia social o política dentro del mundo *underground*. De esta idea nació Gustavo, pero fue mucho antes de El Víbora. Cuando empezó El Víbora y me planteé crear un personaje eché mano de Gustavo porque ya empezaba a imaginar qué mundo propio podía tener.

La reacción a la aparición del personaje en las páginas de El Víbora fue inmediata.

Como a todos los demás, como a Anarcoma y a la Basca y todos. Rápidamente prendió. Todo lo que dibujábamos prendió en el ambiente. Se empezó a hablar de ello. Empezaron a aparecer por todas partes en camisetas, en pegatinas...

En Gustavo, los héroes son muy enrollados y se pasan el día escuchando rock, armando bronca, bebiendo, drogándose y follando, sobre todo follando mucho. ¿Era el tipo de vida que llevabas tú? ¿Vivías en una comuna?

No, para nada. A lo mejor era la vida que me hubiera gustado llevar, pero no la que llevaba. No puede decirse que follara mucho -vamos, no con muchas-, ni que me drogara mucho. Yo he sido siempre una persona bastante tranquila. Pero sí era un poco el ambiente en el que yo me movía. Entre los más desmadrados sí que era así. Tampoco quiero decir que yo estuviera al margen. Aunque mentalmente me sentía muy *hippie*, la verdad es que nunca me decidí, no sé si porque no me atreví, a llevar una vida radicalmente *hippie*. Yo seguía viviendo con mis padres y hacía más o menos lo que me daba la gana, pero no llevaba una vida desmadrada. No la he llevado nunca, mi carácter no da para eso.

Siempre que se habla de Gustavo tienes que responder a preguntas sobre su uso generoso de la violencia.

Acné juvenil. Yo ahora no haría eso, pero ahora las cosas son distintas. Todos hemos tenido muchos años para pensar en ello. Ahora me parece que tanta sangre fácil era producto de la inconsciencia de lo que realmente significa la sangre. Tampoco me arrepiento de haber hecho eso en ese momento, aunque no lo haría ahora.

¿Qué opinión te merece ahora "Gustavo contra la actividad del radio"?

Estaba aprendiendo sobre la marcha, y trabajaba con mucha alegría, en el sentido de que meditaba poco las páginas. Ahora planifico mucho más. Entonces era simplemente sentarme y hacer, sin guión previo, improvisando. Más o menos tenía en mente cómo iba a seguir, pero no había una planificación precisa. Esa forma de trabajar yo la califico de "alegre". Ahora me como mucho más el coco. Cuanto más sé, más me cuesta hacer historietas. Estoy seguro de que los grandes dibujantes clásicos, como **Alex Raymond**, que eran excelentes dibujantes, podían dibujar a toda velocidad. La generación de El Víbora no somos grandes dibujantes en el sentido clásico, con facilidad natural. Tenemos que borrar y repetir muchas veces. Yo alucino viendo la

BUENO GUSTAVO, YA SABES DONDE NOS TIENES...
TE LO HAS HECHO DE COLEGA, MAKOKI!
OYES, NOS PASAS OTRA PIEDRA PA LUEGO EH?
QUE CORRA EL MAI
ANDA VAMONOS QUE NO ME PUEDO ESTAR QUIETO SOLO DE PENSAR EN EL CABRON DE CRIMINALDI!!
OCHES.¿ NO PODEIS SALIR AFUERA A FUMAR EH?

Reunión en la cumbre del underground hispano: Gustavo y la Basca de Makoki empinan juntos el codo en la barra de un bar.

velocidad a la que trabaja **Jordi Bernet** y lo bien que le sale, pero eso sólo lo puedes hacer con una facilidad innata para el dibujo. Yo no me considero un dibujante especialmente hábil. No soy ningún genio, y me lo tengo que currar mucho para que me quede bien. Hago mucho borrador, retoco mucho, borro mucho.

En el segundo álbum de Gustavo, "EL COMECOCOMETRÓN", ya se ven personajes directamente sacados de TINTÍN.

Sí, esto debió de ser en la época en que nació CAIRO, y empezaron a reivindicar *TINTÍN*, y ante tanta reivindicación de *TINTÍN* no tuve más remedio que coger mi vieja colección de *TINTÍN* y volvérmela a mirar. Me gustaba mucho, pero nunca lo había estudiado profesionalmente hasta entonces. Claro, flipé mucho porque vi que era un lince. Y de ahí la influencia de **Hergé**. Pero debo aclarar que para mí el descubrimiento de la línea clara viene de antes, cuando me dio por recuperar a los dibujantes clásicos catalanes, a **Opisso** y la gente del TBO. También de cuando cayó en mis manos un libro de *BRINGING UP FATHER*, de **George McManus**, que me influyó incluso en lo de los ojitos que hacía en la primera época. Primero me llegó esto, luego conocí a **Swarte** y vi que **Swarte** también tiraba bastante de allí. Pero lo de la línea sola básicamente fue cuando repasé mis tebeos antiguos y libros que tenía de **Opisso**, de **Junceda**.

Gustavo vivió un "crossover" en la mejor tradición superheroica con el otro gran personaje del underground español, Makoki.

Fue en un momento en que me veía bastante con **Gallardo** y **Mediavilla** y les pedí permiso para meter a Makoki. De **Gallardo** he aprendido cantidad, a pesar de que nuestras evoluciones son paralelas y tenemos la misma edad. El tío sabía bastante más que yo de trabajar *comics*. He aprendido bastante de él en lo que se refiere a planificación y ténica con color, sobre todo con el gouache. Es uno de los mejores talentos que tenemos, siempre me he sentido muy cerca de él. De los que quedan en activo de aquella época es con quien tengo mayor afinidad tanto personal como artística.

Del reparto de secundarios de GUSTAVO surgió Lilian, con la que tanteaste una serie propia.

Creo que nunca pensé en serio en darle demasiada vida. EL VÍBORA llevaba una dinámica mensual y había que estar cada mes cobrándose unas páginas, y empezaban a pasar las típicas cosas de "qué hago este mes". Echabas mano de lo primero que podías para hacer las páginas y cobrar la pasta.

Esta exigencia era la contrapartida de la estabilidad económica.

No se pagaba mal. Hubo un momento en que se pagaba muy bien porque hubo un plante. Ése fue un momento crítico de EL VÍBORA, creo que en su tercer año. De repente a todos nos pareció que la revista se estaba vendiendo un huevo y que teníamos que ganar más. Ni cortos ni perezosos nos montamos un plante, una huelga, y **Berenguer** no se la tomó en serio. Debió de pensar que no llegarí-

amos a mantener el acuerdo, pero lo mantuvimos y cuando llegó el momento de que entregáramos EL VÍBORA del mes siguiente, no tenía nada de nada. Nos amenazó con hacer la revista entera con dibujantes extranjeros, pero no se atrevió. Total, que subió lo que exigíamos, que era muchísimo, era una pasada, era casi el doble, un 100% más. A partir de aquel momento estábamos muy bien pagados, pero a cambio el ambiente se enrareció porque **Berenguer** empezó a desconfiar de nosotros y nosotros de él y porque alguien adoptó la táctica del divide y vencerás, y cuando digo alguien no me refiero sólo a **Berenguer**, sino también a algunos de los dibujantes. A partir de aquel momento las reuniones mensuales empezaron a ser demasiado follón, languidecieron y de repente todo el mundo trataba a solas con **Berenguer** encerrado en su despacho. Se creó un ambiente un poco raro, y cada dibujante trataba por separado sus condiciones económicas, o adelantos, y allí se acabó la buena época. **Berenguer** tomó el mando.

¿Trabajabais con contratos firmados?

No, nunca. No lo hicimos hasta entonces, y tampoco a partir de aquel momento. Los contratos se hacen para cada álbum, pero no para la revista. En aquel momento se rompió la confianza, y después se fue restableciendo poco a poco, pero ya de otra manera. Hasta entonces habíamos tenido las mismas condiciones para todos, y a partir de ese momento seguimos así, lo que pasó es que ya hubo quien empezaba a pedir adelantos y luego no cumplía con las entregas. Hasta entonces todos teníamos las mismas condiciones y todos habíamos cumplido. Cuando empezamos a ganar pasta, hubo algunos que se la fundían en drogas. Entonces, claro, dibujaban menos porque estaban todo el día colocados, y además necesitaban más pasta para colocarse otra vez. Entonces intentaban negociar como pudieran con el jefe. Al final, hubo dibujantes que recuperaron la confianza con **Berenguer**, hubo otros que no. Hubo otros que sin estar enganchados también se hartaron y se fueron. Empezó a irse gente, a entrar otra nueva, empezó a ser una editorial como cualquier otra.

MALLORCA, CHALAND Y LA MITOLOGÍA

En 1984 te trasladas a vivir a Mallorca.

Yo vivía en Barcelona, y mi mujer es mallorquina. Cuando nació mi hija nos fuimos de Barcelona, porque con un niño pequeño te pierdes lo mejor de la ciudad, que siempre pasa de noche. Decidimos irnos al campo y ella me convenció para que viniéramos a Mallorca. Seguro que el traslado ha tenido repercusiones artísticas, aunque no sé muy bien cuáles. Al principio tenía más calma, porque no conocía a nadie. Llevaba una vida más ordenada, con menos agobios y distracciones para trabajar. Trabajaba mucho. Con el tiempo empiezan a aparecer cosas en el dibujo que no remiten tanto a un entorno urbano como a uno rural. De hecho, a mí siempre me ha gustado mucho dibujar la naturaleza. En mis historietas se nota que odio dibujar con regla, por eso siempre evito dibujar edificios, coches, máquinas, me gusta dibujar piedras y hierbas. Desde que estoy aquí eso ha aumentado, pero de forma lenta, nada repentina.

Después de "GUSTAVO CONTRA LA ACTIVIDAD DEL RADIO", el siguiente álbum que publicas es EL CARNAVAL DE LOS CIERVOS, en 1984. Entre uno y otro has ido publicando cosas muy variadas en revistas como MAKOKI y EL VÍBORA, demostrando una rápida evolución. Has creado PETER PANK y has ido entregando algunas de las historias que luego aparecerán en LA MUERTE HÚMEDA e incluso EL BESO SECRETO. Pero a efectos prácticos, si consideramos EL CARNAVAL DE LOS CIERVOS como el paso siguiente a GUSTAVO, observamos una ruptura enorme. ¿Qué ha pasado ahí?

Ha pasado el cambio al pincel. Bueno, vayamos a la raíz. Ha pasado que descubro a **Chaland**, y el *flash* es tan fuerte como el que tuve con **Crumb** al principio. Me tenía que poner con el pincel. Y al trabajar con pincel la línea cambia. Es también la ruptura total con el estilo *crumbiano*, pasando a un estilo europeo. De **Chaland** me gustaba la pureza de la línea, las combinaciones de línea redonda y ángulos, y los colores también. Eso era sobre todo al principio, en lo primero que vi de **Chaland**. Luego, conforme él fue haciendo más cosas, yo cada vez alucinaba más, y cada vez me parecía mejor. Visto desde ahora, yo creo que lo mejor de **Chaland** es *ALBERTITO*, también por los guiones, que

El padre y el profeta de la línea clara: Hergé y Chaland, referentes universales durante los ochenta.

En "El Carnaval de los Ciervos" (1.984) Max se asoma a la mitología celta.

tienen una mala leche acojonante. Me parecen buenísimos, y el uso del color es genial. Pero en realidad me gustaba todo, su frescura... La temática de **Chaland**, sin embargo, no me influyó tanto como en el caso de **Crumb**, porque las temáticas de **Chaland** iban por otro lado. Es más una influencia gráfica. Aunque me interesaba su manera de construir los guiones y los disfrutaba, a mí su temática no me movía especialmente.

¿Cómo ves ahora El carnaval de los ciervos?

Yo no estoy nada contento de ese guión. Del dibujo sí, pero el guión me parece que hacia la mitad empieza a flojear, y luego chochea y al final pierde gas por todas partes. Pero es cierto que era muy inexperto en hacer guiones largos. Me movía muy bien en un promedio de 8-12 páginas y en guiones largos de 48 páginas con aventuras un poco improvisadas, hechas sobre la marcha, pero esto estaba muy acotado a unas 30 páginas, y reducido a un solo libro, y me despisté con el guión.

El carnaval de los ciervos es también una de tus primeras incursiones en la mitología y las temáticas literarias.

Sí, aquí y en *La muerte húmeda* están mis primeras historias de este estilo. A partir de este momento es cuando la literatura empieza a notarse mucho en mis tebeos.

¿Tu evolución hacia una serie de temas que se alejan de los más comunes en El Víbora y en tu obra anterior es consciente?

No, simplemente era lo que me interesaba. Coincidía con lo que leía. En literatura siempre me ha tirado mucho la literatura fantástica, supongo que porque empecé con **Julio Verne**. Luego, **Edgar Allan Poe**. A partir de ahí le cogí el gusto y la empecé a leer casi por sistema. **Conan Doyle**, **Lovecraft**, todos los clásicos de la literatura de misterio, fantástica, de terror. Al final de todo eso llegué a **Borges**, que representaba un salto cualitativo, porque planteaba otras cosas. Creo que **Borges** fue el primero que me dio el toque de referirse a las mitologías. Tiene varios cuentos basados en sagas islandesas, y a partir de ahí me fui a buscar aquéllo. Coincidió también con influencias de música celta. Cuando aún nadie sabía qué coño era la música celta yo ya tenía la pila de discos en mi casa. Esto a su vez era influencia de *Asterix* y de *Merlín el encantador*, que es la peli de Disney que más me flipó de pequeño. Todo eso me llevó al Rey Arturo. Por otro lado, *Asterix* me llevaba a los galos y **Borges** me llevaba a las sagas ésas, y en un momento determinado todo confluyó en la mitología celta. Y después de la celta, la griega, y después de la griega, todas, siempre ampliando y leyendo de todo. Es simplemente el interés por las historias que son la base de todas las demás, porque como todo está inventado no hay más remedio que contar la misma historia de manera distinta una y otra vez, y los primeros que la contaron fueron los que escribieron los mitos. Los mitos son las primeras explicaciones que se inventa el hombre sobre quiénes somos, de dónde venimos y a dónde vamos, y me parece que siguen siendo las más perfectas. Además, plantean todos los temas que han tocado desde **Shakespeare** hasta **Pedro Almodóvar**. La ambición, la amistad, los celos, todo eso está sobre todo en los mitos griegos, que son inagotables. Y encima el ambiente fantástico donde se desarrolla todo, un ambiente donde cualquier cosa es posible. Un ambiente donde hay gigantes, y dioses, cosas que, cuando un artista las lee, las está visualizando en la cabeza. Los mitos son todo esto y mucho más.

Para plasmar estos intereses en historieta no tenías modelos.

Y además estaba todo sin hacer. Me acuerdo de haber hablado muchas veces con **Emilio Bernárdez**, el actual coordinador de El Víbora y Kiss Comix, que entonces creo que no trabajaba aún para La Cúpula, de hacer una gran obra en plan espada y brujería, pero no como las horteradas que se hacían, sino hacer una cosa realmente potente, porque estábamos seguros de que eso se iba a poner de moda. Te estoy hablando de 1982. Efectivamente, después fue cuando apareció el *Slaine* y empezaron a venir los superhéroes basados en mitos celtas. Lo mío era un poco más denso, un poco más filosófico. Quería que no se quedara en

Un raro dibujo de "LA BATALLA DE LOS ÁRBOLES" (1.982), un proyecto de fantasía heroica que nunca se materializó.

batallitas de tíos musculosos y mucha sangre, que es en lo que se han quedado, salvo honrosas excepciones, los tebeos americanos, sino de darle un aire más intelectual, más profundo. Nunca lo hice, pero algunas de las historias de *LA MUERTE HÚMEDA* pueden dar una idea de lo que habría podido ser. Ese fue mi primer gran proyecto que no hice, *LA BATALLA DE LOS ÁRBOLES*, que es un poema galés muy antiguo en el cual **Robert Graves** se basó para escribir *LA DIOSA BLANCA*. En *DIAGRAMAS Y FASCINACIÓN* hay algún dibujo de *LA BATALLA DE LOS ÁRBOLES*.

PETER PANK

Mientras ibas abriendo este camino, habías creado a Peter Pank para un especial Futuro de EL VÍBORA en 1983.

Estaba hasta las narices de Gustavo, que se había convertido en un símbolo y había escapado a mi control. Después de haber intentado Lilian a ver si funcionaba como personaje, también dejó de interesarme y necesitaba un personaje nuevo, y no sabía por dónde empezar. Ya entonces me daba cuenta de lo que ahora sé de sobras, que tener un personaje te facilita mucho el trabajo, porque no tienes que estar inventándotelo todo cada vez que empiezas una historia. Creando un personaje, ya tienes la mitad inventado, mientras que las historias cortas son un mundo nuevo cada mes y eso acaba cansando. Por eso me apetecía tener otro personaje, y lo más distinto posible de Gustavo. Pero no pasó nada hasta que un fin de semana en la playa con la gente de BUTIFARRA, **Alfons López**, **Rafael Vaquer** y **Jordi Sempere**, en una conversación que no recuerdo de qué iba, **Jordi Sempere** hizo el juego de palabras de Peter Pank y yo me acordé de un personaje que tenía en un cajón, un *punkie* que me había quedado muy divertido. Me empezó a funcionar el coco a 100 por hora: "Peter Pan... *punkie*... indios... hostias..." y en un momento lo veía ya claro, cómo montar todo el paralelismo entre la peli de **Disney** y las tribus urbanas. Me pareció una idea muy buena y además fácil.

Lo de las tribus urbanas fue uno de los grandes temas de los 80.

Sí, era el tema de cada día, yo lo veía con una mezcla de asombro y diversión. Esas rivalidades entre *mods* y *rockers* me parecían una patética copia de la mitología *rock* inglesa. Por mi rollo politizado, yo soñaba con todas las tribus unidas contra el sistema, pero es evidente que sólo era un sueño. Yo no pertenecía a ninguna tribu, ya que mi carácter es introvertido y pocas veces en la vida me he lanzado de cabeza al 100% en algo. Soy bastante escéptico, y mantengo el distanciamiento con todo. En aquel momento tenía pinta de *hippie*, pero simpatizaba con los *punkies*, que me parecían los más anti-sistema. En *PETER PANK* hay una mezcla de cariño y burla hacia los personajes, son sentimientos muy mezclados.

Peter Pank es más unidimensional que Gustavo.

Sí, me interesaba que fuera un arquetipo sintético, no ponerle historia detrás, ni historia delante. *No future*. Todo es muy esquemático, pero también para poder mofarme mejor de todo ese rollo de las tribus. Y al mismo tiempo, también es resultado de una actitud un poco *punk*, al improvisar absolutamente el guión. Empezar fue muy fácil, porque sigo en paralelo la acción de la película, pero ya

hacia la mitad se va por otro lado y empiezo a improvisar, porque no tenía ningún plan prefijado, pero me divertía muchísimo haciéndolo. Yo creo que pocas veces me he divertido tanto dibujando como cuando hice el primer álbum de *Peter Pank*.

En el álbum llama la atención la cantidad de sexo comercial que hay.

Yo más bien diría que está hecho como intentando llevarlo todo al límite. ¿Que hay violencia? Pues muchísima. ¿Que hay sexo? Pues muchísimo, y muy raro y muy salvaje. Era llevarlo a la exageración máxima y ver qué pasaba. Con *Gustavo* estaba más pendiente de respetar al personaje, sus motivaciones, su ideología, sus motivaciones. Gustavo tenía más de mí mismo que Peter Pank. Con *Peter Pank* no sentía ningún respeto hacia nada, era sólo dar caña, acción y más acción. A mí me parece que *Peter Pank* es el Bruguera de los 80.

Uno de los más sorprendentes homenajes que hayas hecho jamás es el que recibe La Espada Salvaje de Conan en el primer álbum de Peter Pank.

No es que *Conan* me haya influido nada, ni los estilos de los sucesivos dibujantes de *Conan*. Pero por esa época me leí unos cuantos de **Barry Windsor-Smith**, de los que sacaba Planeta. Me divertían un rato, luego me cansé, porque eran siempre lo mismo. El homenaje posterior a *Hazañas Bélicas* que aparece en "*Pankdinista!*" es un homenaje a mi infancia, ése es más sentido.

El más popular de todos los personajes creados por Max, trasposición punkarra del Peter Pan de Disney.

En "Licantropunk" hay una doña Urraca sobre la mesa del amo de la isla siniestra.

Es que al "*Licantropunk*" intenté conscientemente darle un aire de Bruguera. Al principio se mantiene, luego se difumina un poco. Pero las primeras páginas las hacía con mentalidad de hacer humor. Este álbum lo planifiqué más que el primero.

Pero el final parece un poco apresurado.

El final lo cambié sobre la marcha. Tenía todo escrito, pero cuando llegué a la mitad más o menos el final dejó de convencerme y le busqué otro, y con ese otro, con las prisas de las entregas mensuales, caí de nuevo en el desmadre.

El peor recibido ha sido el último, "Pankdinista!", entintado por Gabi.

No sé por qué ha sido tan mal recibido. Bueno, sí lo sé, porque no lo he dibujado todo yo. A mí me parece el más trabajado de todos. Como guión es correcto, no diré que sea genial pero es correcto. Temáticamente es lo que yo quería contar y creo que lo que se me ha echado en cara es que no lo dibujara yo. Cosas de puristas; yo creo que **Gabi** hizo un trabajo fenomenal con el entintado y el color.

En "Pankdinista!" se propone claramente una continuación que no llegó a producirse.

Mientras yo dibujaba el tercer álbum iba pensando posibles escenarios para el cuarto. Pero pasé una especie de crisis creativa o personal, una época en la que de repente pierdes el interés por lo que estás haciendo y quieres irte a otra cosa. Por eso lo dejé colgado.

Entonces no llegó a haber nada definido como continuación.

No.

Y no has llegado a planteártelo.

No, y mira que me han perseguido.

¿Ni dejarlo en otras manos tampoco?

No, yo soy muy artesanal para estas cosas. No me atrevería. Tendría que hacer yo el guión, eso seguro. Podría dejar el dibujo en otras manos, pero el guión no.

Así que podemos afirmar categóricamente que nunca habrá otro álbum de Peter Pank.

Hombre, categóricamente no. Lo veo muy difícil y muy lejano, pero puede llegar el día en que no tenga otra alternativa para ganarme la vida. Y lo digo así de claro. Pero reconozco que, seguramente, sería patético, porque a mí me cae muy lejos, y si alguna vez he pensado qué coño haría en un cuarto álbum de *Peter Pank*, he pensado en Peter Pank de anciano, con lo cual supongo que sería completamente anticomercial y no se vendería nada. Pero es que yo no le veo sentido a continuar las aventuras. Después de lo que pasa en aquel álbum, lo único que queda ya es la decrepitud. A mí siempre me ha molestado mucho el rollo industrial de los tebeos. Me parece muy bien que lo haga quien lo hace, y yo he disfrutado leyendo esos tebeos. Me parece cojonudo el que se pasa la vida haciendo el mismo personaje si se lo pasa bien, pero yo no soy de esos y tampoco me gusta el sistema americano de pasarle el personaje a otro y que lo continúe. Yo soy muy artesanal, me gusta hacerlo en persona. Así que si algún día sale el cuarto *Peter Pank*, podéis pensar que **Max** anda en apuros.

LA LÍNEA CLARA

A mediados de los ochenta iniciaste dos proyectos muy añorados por tus seguidores: 13 EXPLORADORES Y DESCUBRIMIENTOS QUE EL MUNDO JAMÁS CONOCIÓ y BALÍN Y BALÁN.

A mí me hubiera gustado haberlos continuado, pero lo de *13 EXPLORADORES* pasó por EUROPA VIVA, una revista que cayó, continuó en TBO, otra revista que también cayó, y eso desmotiva mucho. No era adecuado para EL VÍBORA y no había otra revista donde colocarlo. Llegué a pensar en engañar a alguna revista de viajes tipo NATIONAL GEOGRAPHIC o VIAJAR, pero al final no me moví.

¿Por qué no has intentado más a menudo este registro humorístico?

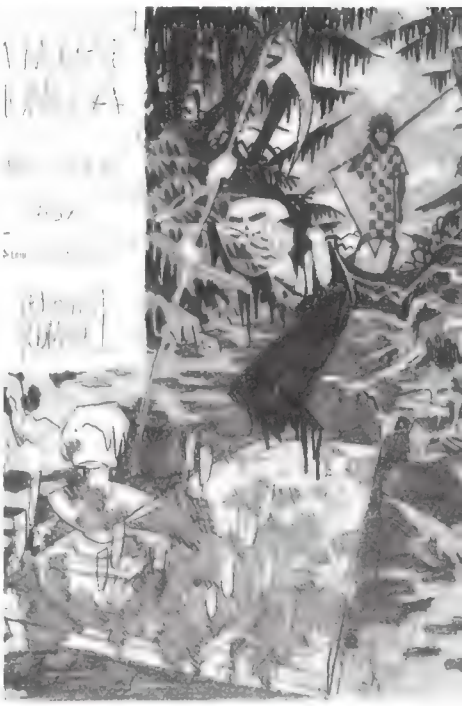
Supongo que porque tengo esa vena humorística pero al mismo tiempo tampoco tengo demasiada facilidad para hacer guiones de humor asiduamente y llega un momento en que se me corta el rollo y me quedo sin saber qué hacer.

¿En qué te inspiraste para estas series?

La verdad es que lo de *13 EXPLORADORES* no recuerdo de dónde salió. *BALÍN Y BALÁN* sí sé que estaba inspirado en las tiras de *ALBERTITO* de **Chaland**, tiras dobles con un humor agrio. Con el cierre del TBO también se desinfló y se quedó ahí. Además, imagino que ya tendría otro proyecto distinto en la cabeza. A menudo me corre más la cabeza que la mano.

En 1986 aparece LA MUERTE HÚMEDA, tu primera recopilación de historias cortas, que resulta muy desigual en estilo al reunir material de varios años.

Sí, pero a mí me parece que es bastante coherente. Siempre he procurado que los álbumes tuvieran esa pequeña coherencia. Es un álbum muy de transición pero con historietas cortas de las que estoy muy satisfecho. Algunas me parecen francamente bonitas, como "*EL JABBERWOCKY*" y "*EL ESCONDETRÁS*". No me gusta demasiado "*QUIÉN MATÓ A ZANCOPANCO*". El guión es gracioso, pero los dibujos no me gustan. También me gustan las últimas historias del libro: "*EN EL JARDÍN*", "*BRAN*", "*LAS TENTANCIONES DEL SANTO ALBINO*". El relato "*LA MUERTE HÚMEDA*" fue un experimento curioso. Lo hicimos **Pere Joan** y yo una tarde que estábamos aburridos. A alguien se le ocurrió abrir al azar una enciclopedia y usando palabras sólo de aquellas dos páginas construir una historia. Resulta que se nos abrió por la LL, toma ya. Afortunadamente era un enciclopedia catalana, con lo cual había bastantes cosas. A partir de ahí cogimos palabras e improvisamos. En una tarde nos hicimos el guión y cuatro o cinco bocetillos de los personajes y la cosa quedó pendiente de una futura reunión que no se produjo hasta un año después, porque yo en esa época vivía en Barcelona pero ya tenía una novia mallorquina y venía a las islas de vez en cuando. Hasta que no vi a **Pere** un año después no nos pusimos a dibujarlo. Seguramente quedó una historieta confusa, bastante misteriosa y extraña, pero me gusta porque pilla un ambiente malsano bastante conseguido. Lo curioso de esta historieta es que era la preparación del terreno para mi desembarco en CAIRO, porque yo en aquella época me sentía ya más cerca de la línea de CAIRO que de la de EL VÍBORA, y era para ver cómo reaccionaba **Berenguer**, cómo reaccionaban **Martínez** y **Navarro**. Por suerte o por desgracia, echaron a **Navarro** y con el nuevo CAIRO dejé de interesarme por eso. No es que yo hubiera querido abandonar EL VÍBORA, me hubiera gustado tener un pie en cada lado. Muchas de esas historias de *LA MUERTE HÚMEDA* cada vez encajaban menos en EL VÍBORA, así que mi intención era hacer *PETER PANK* para EL VÍBORA y las otras cosas para CAIRO. Lo que pasa es que como había esas rencillas, esas competencias, algunas artificiales, pero otras reales, era un tema delicado.



Uno de los bocetos alternativos para la portada del álbum LA MUERTE HÚMEDA (1.986).

¿Qué sentido tenía aquella polémica entre línea clara y línea chunga?

Como etiqueta, no mucho. Es cierto que las líneas eran distintas, y públicamente se nos presentaba como enfrentados, pero a nivel personal quizás había un enfrentamiento **Martínez-Berenguer** o **Ramón de España-Onliyú**, pero a ese nivel. Los dibujantes éramos todos amigos de todos, como hemos sido siempre. Era habitual vernos de copas juntos. **Gallardo** ya había estado en los dos sitios, y a mí me pareció una buena solución intentarlo, pero echaron a **Joan Navarro**. Todavía no entiendo por qué. Creo que fue un grave error de **Martínez**, porque a partir de entonces CAIRO no hizo sino empeorar. **Navarro** ha sido durante mucho tiempo una de las mentes más lúcidas y sabias en torno al *comic*, pero creo que al mismo tiempo eso le inhabilitaba bastante como editor. Sabía demasiado para ser editor, y se dejaba llevar por su entusiasmo personal. El problema era que era editor pero no

Lápiz y tinta de la viñeta que abre "ALGO GROTESCO", del álbum EL BESO SECRETO (1.987).

hacía de editor, en el sentido de que no rechazaba cosas que debería haber rechazado. Suena raro que esto lo diga un dibujante, pero me parece que esa fue una de las cosas que hizo que COMPLOT no llegara a remontar el vuelo nunca, porque sacar el número 1 con aquella portada de **Mariscal** era una locura, y yo sé que **Navarro** lo sabía, lo que pasa es que no se atrevió a decírselo a **Mariscal**, y así no se puede. Hay que entender que cuando una portada no funciona, pues no funciona y no pasa nada. Eso le pasó con COMPLOT, le pasó luego con TBO y le ha ido pasando con todo. Si hubiera sido menos entusiasta y menos *fan*, habría sido mejor editor.

Afortunadamente, parece que los debates estéticos se resisten a morir. ¿Has leído EL CANON DE LOS COMICS?

Sí, y ya avisan en la portada que es una selección muy polémica. A mí me parece una selección de autores muy escorada hacia los gustos personales de **Ignacio Vidal-Folch** y de **Ramón de España**, gustos muy literarios, puesto que ambos son periodistas y escritores, y hay cosas que no entiendo. No entiendo que al final de la selección estén **Daniel Clowes** y **Peter Bagge**, cosa que no me cuadra ni con **Ignacio** ni con **Ramón**. **Peter Bagge** aún, pero **Daniel Clowes** no me cuadra nada, y me parece que lo que pasó fue que vieron que el *CANON* les quedaba demasiado gagá y dijeron "¡Uf! ¡Vamos a meter algo de lo que mola ahora!" Creo que no estoy de acuerdo con el 80% del *CANON*. Estoy de acuerdo con los evidentes: **Tardi**, **Hergé**... no entiendo que esté **Jacobs**, porque será todo lo entrañable que quieras, pero no me parece un genio del *comic*... además que si ya está **Hergé**, ¿para qué vas a poner a **Jacobs**? Tampoco entiendo que esté **Floc'h**. Yo hubiera puesto a **Muñoz** y **Sampayo**, que creo que dicen de ellos que pierden la gracia a partir de cierta época, precisamente la época a partir de la cual creo yo que es cuando tienen más gracia. Tampoco entiendo a **Mezzo** y **Pirus**. Estoy de acuerdo con **Franquin**, con **Charlier**, con **Goscinny**, con **Hugo Pratt**, con **Crumb**. Ya no con **Lauzier**, con **Franc** tampoco, con **Giardino** menos, con **Veyron** tampoco. Y luego se han soltado con cosas que no entiendo mucho, como por ejemplo **Vallés**. A mí me gusta **Vallés**, pero no lo veo en un Canon del *comic*. **Benoit**, por supuesto, para nada. **Sokal** tampoco veo qué pinta aquí. **Varenne** lo mismo. Pero es clamoroso que **Muñoz** y **Sampayo** no estén. Otro que falta es **Herriman**. En fin, doctores tiene la ciencia... como el doctor Vértigo.

LA EXPLOSIÓN DEL COLOR

EL BESO SECRETO, publicado en 1987, contiene sólo cuatro historias, pero es uno de tus títulos más importantes.

Estoy muy contento con ese libro. Está *"ALGO GROTESCO"*, que yo debía de estar muy inspirado ese día, me sigue pareciendo muy potente. Y *"MUSGO Y MÁRMOL"* me gusta todavía más. *"EL BESO SECRETO"* también está bien, aunque no tanto como las otras. *"EL INVIERNO NO HA HECHO SINO COMENZAR"* quizás sea demasiado grandiosa. Era como saldar todas mis cuentas con **Disney**. Toda la vida había soñado con hacer dibujos animados en ese ambiente, así que me propuse hacer una historieta en ese plan para quitármelo de encima y olvidarme de ello para siempre. Nunca había trabajado con acuarela, y los fondos están hecho todos con acuarela, así que me costó bastante, fue muy laborioso, pero cuando acabé quedé muy contento. Ahora no me gusta mucho. Los personajes me parecen mal dibujados. El guión si me gusta, con cierto aire shakespeariano, muy de saga, de traición y tal. En cuanto a *"ALGO GROTESCO!"*, en la primera página creo que saqué inconscientemente algo de **Ibáñez**. A medida que la iba dibujando a lápiz se iba convirtiendo en un dibujo animado, cosa que no hice de manera premeditada, pero cuando vi que pillaba esa onda me lancé de cabeza a ello. De hecho intenté conseguir un par de becas para convertirlo en corto de animación, pero no pasó nada. De *"MUSGO Y MÁRMOL"* me gusta la atmósfera que me inventé, un mundo medio del renacimiento, medio futurista, siempre con una luz amarillenta como de caída de

la tarde. También me gusta la tensión que hay en la historieta entre lo duro y lo blando, el artista que está reconcentrado como la piedra y el otro que se expande como el musgo, y las relaciones con la mujer. Es una metáfora de dos actitudes distintas de relacionarse afectivamente con una mujer. En esta historieta hay un buen número de elementos simbólicos inconscientes, supongo que debí de meter en ella más cosas personales de lo habitual. Yo diría que es, si no la mejor, sí la más rica de las historietas que he hecho, en cuanto a temática, guión, significados ocultos metafóricos, me parece que tiene mucha chicha. Nació a partir del título, caso que no es el único, porque soy incapaz de empezar una historieta si no tengo un título, aunque luego lo cambie. *"El beso secreto"* tal vez sea la menos fuerte porque fue hecha para el primer número de Primera Línea y fue rechazada, y por eso la llevé a El Víbora. Por eso tiene otro aire, porque fue hecha pensando en una publicación que no era de *comics* y que iba a ser una revista moderna. La estética es lo peor de la historia, ha quedado muy desafasada. El guión está bien y estoy muy contento de cómo quedaron gráficamente un par de páginas, en concreto el movimiento de la serpiente acercándose a la chica.

¿Este álbum marca tu dominio de la técnica?

Todavía no. Con el color sólo estaba probando técnicas. *"El invierno..."* está hecho con acuarelas y gouache, *"Algo grotesco"* y *"Musgo y mármol"* están hechas con anilinas, así que realmente no me había metido aún con el gouache, que es lo que luego creo que sí he llegado realmente a dominar. Las anilinas no las dominaba mucho, son difíciles. Lo que hago es jugar con el color, sacarle posibilidades expresivas. En *"Algo grotesco"* toda la atmósfera la da el color, y en *"Musgo y mármol"* también. Ahora, en cuanto a técnica estaba aún un poco verde.

De esta misma época son algunas de las historietas recopiladas en El canto del gallo.

"El canto del gallo" me parece otra de mis mejores historias cortas. No es comparable a *"Musgo y mármol"*, porque es un trabajo en colaboración y para mí ya cae en otra época artística en la que veo una rotura con la época anterior. A mí me parece una historieta redonda. El color perfecto, los dibujos perfectos, el guión cojonudo, los textos fantásticos. Estoy contentísimo con ella. El trabajo con **Santiago Auserón** fue muy fluido y enriquecedor, a pesar de que no nos vimos en persona, fue todo por carta. Pero me parece que congeniamos muy bien. Ahí empieza ya la época **Ever Meulen**, curiosamente la influencia de alguien que no hace historieta sobre alguien que sí la hace. Las otras historietas del álbum caen en la etapa anterior, que ya no podemos llamarla de deslumbramiento por **Chaland**, porque su influencia ya la he llevado a mi propio rollo. Cuando me deslumbra un autor al principio le copio cosas, pero es un período corto a partir del cual ya mueves a tu manera esas herramientas, haciéndolas tuyas para navegar con ellas. Esas historias están dentro de esa etapa, pero ya no veo una influencia muy marcada de **Chaland**. Están dentro de la línea clara moderna, nada más. De *"Disney y Lovecraft"* también estoy muy satisfecho. Cuando se publicó todo el mundo se pensó que era el primer capítulo de un álbum largo, pero la verdad es que yo siempre lo hice con la intención de que fuera tal cual. Por un momento cruzó por mi cabeza la idea de hacer la segunda parte, en la cual aparecían los dibujos que había hecho **Disney**, pero por un lado me acojoné mucho, y por otro me pareció un exceso de presuntuosidad pretender hacer pasar un dibujo mío por un dibujo de **Disney** y por suerte no lo hice. Esta historia fue resultado de aplicar conscientemente la técnica para inventar historias de **Gianni Rodari**, que propone escoger dos cosas opuestas y juntarlas y ver qué pasa. Estaba leyendo una biografía de **Lovecraft** y pensé en hacer una historieta con él como personaje. ¿Qué puede ser lo más opuesto a **Lovecraft**? Instantáneamente me vino a la cabeza **Disney** y me entusiasmé. Me divertí mucho haciendo el guión, dibujarlo fue un poco más pesado porque había mucho diálogo y al final fue todo de bustos parlan-

tes, cosa que me critican mucho no sólo en esta historieta, sino en otras que he hecho. Pero me da igual, si son bustos parlantes, que sean bustos parlantes. Si están sentados hablando, lo que me molesta es buscar encuadres forzados, hacer picados, contrapicados que no vienen a cuento nada más que para que no salga todo el rato la cara igual. *"La confederación de las sombras"* salió por encargo de **Jesús Cuadrado** para la exposición Museo Vivo y es otro de esos homenajes que a mí me gusta tanto prodigar, en este caso a los actores de *serie B* y a cierto tipo de películas y a los guionistas, los grandes olvidados de la historia del cine.

Publicado como álbum en 1989, podríamos decir que Mujeres fatales cierra en más de un sentido la década de los ochenta. Es un álbum que se ha estado gestando durante todo este tiempo.

En el momento en que cierra Cairo y se empieza a hablar de Complot, yo tenía ganas de saltar definitivamente al mercado francés, porque notaba cierta receptividad en los franceses. Estaba trabajando dentro de una línea clara que estaba de moda y pensaba que era posible. Estaba deseando pasar a trabajar para una editorial que me pudiera pagar 40.000 pelas la página, que es lo que se decía por aquí que pagaban en Casterman y esos sitios y se nos ponían los ojos en blanco. A **Mique** aún no le conocía en persona, pero un día **Navarro** me dijo que **Mique** tenía un guión acojonante que él no quería dibujar porque exigía un tipo de dibujo un poco más realista del que él sabe hacer. Realmente los guiones eran cojonudos. Me asusté un poco porque me exigía salirme de mi mundo habitual, pero en aquel momento estaba decidido a convertirme de una vez por todas en un dibujante profesional, y ganar 40.000 pelas por página, y **Mique** estaba en la misma onda. Empezamos a hacerlo para Complot. Cuando se vio que lo de Complot no funcionaba, **Mique** y yo nos vimos con las manos libres para irnos directamente a Francia para negociarlo. Al final fue en Albin Michel donde tuvieron interés. Las condiciones económicas eran cojonudas, no tanto como 40.000 la página, pero sí es cierto que, de entrada, antes de hacer nada, nos dieron un pastón. Pensamos "¡Esto es jauja!" Aún no habíamos currado y ya cobrábamos. El primer capítulo lo teníamos hecho de Complot, así que podíamos trabajar tranquilamente con una pasta. Nos pusimos con muchas ganas, **Mique** se venía a Palma, se estaba aquí una semana. Venía con su guión medio hecho, y aquí planificábamos las páginas. Él planificaba más y mejor que yo, así que le dejaba hacer, porque era impecable. El primer capítulo, es decir, el segundo, porque el primero ya estaba hecho, lo hicimos relativamente rápido. Entregamos y se publicó en L'Echo des Savanes. Ese capítulo, el del circo, para mí es el mejor. Es el guión más inspirado y el dibujo más trabajado. *"Maracaibo"* nos costó un poco más. A mí me costó más porque exigía una documentación un tanto pesada... los trajes de los nazis... tener que buscar fotos para dibujar cómo va vestido un tío me molesta cantidad. Como estaba decidido a ser profesional, lo hice, pero con más pereza. A partir de ahí la cosa fue degenerando. Como los franceses no nos metían prisa, nos alargábamos. A **Mique** le daba más pereza venir, y cuando venía estábamos más vagos. Con el paso de los meses nos fuimos deshinchando. *"Suzanne"* me lo hice sin problemas porque van en pelotas todo el rato y no hacía falta documentación. El último fue el que más nos costó, yo ya me sentía lejos de eso. Tenía que mantener el mismo estilo para dar coherencia al álbum, pero ya había hecho *"El canto del gallo"* y otras cosas distintas y no me apetecía seguir dibujando así. Se nota porque es el más flojo de dibujo. Terminado todo, sale el álbum, hablo con los editores franceses y les propongo la idea de concebir otro proyecto, en

solitario o con **Mique**, eso aún no estaba claro. El caso es que me puse a currarme un guión, se lo mandé y me dijeron que no les gustaba. Empezaron a insinuarme que yo haría muy bien en hacer historietas como la de *"SUZANNE"*. Que eso funcionaba muy bien, que era un tipo de historias inteligentes, pero eróticas, que se iba a vender muy bien, que yo podía tener un espléndido futuro y que por qué no hacía historias de ésas. Me mosqueé cantidad y les dije "Lo siento, no es mi ideal de vida." Ahí acabó la relación con Albin Michel.

Desde luego, "SUZANNE" es lo más porno que has hecho nunca. ¿Por qué no has practicado más este género, por reparos morales o por falta de interés artístico?

No es por reparos morales, es que dramáticamente no me interesa. Las escenas sexuales no me parecen relevantes dramáticamente. Si tiene que haberla, se dibuja, pero el 90% de las historias en las que ocurre sexo se pueden dibujar sin tener que dibujar necesariamente la escena explícita de sexo. Depende de cada guión, del momento en que pueda funcionar mejor. Lo que me molestó de los franceses no fue que quisieran que me dedicara a lo erótico, sino el darme cuenta de que en Francia te pagan una pasta, pero te atornillan. El *comic* es una industria, no como en España, los editores invierten dinero en ti y tú tienes que responder y devolverles con creces, hacerles ganar el dinero que han invertido y más. En la industria del *comic* francés se espera que encuentres tu hueco, tu público, tu género, y que no lo sueltes. Un álbum detrás de otro y más de lo mismo. Vi muy claro que no era para mí, se tratara de sexo o de lo que fuese.

¿Cuál era la historia que les enviaste?

Otro de mis grandes proyectos que ha quedado en el aire. Se titulaba *LA INVERSIÓN ATROZ*, y estaba inspirado en un capítulo de *MOBY DICK* en el que **Herman Melville** rebate la teoría de que el blanco es el color de la bondad y la luz y el negro el color de lo malo y de las tinieblas. A partir de ese capítulo empecé a trabajar en una historia en la que se producía una inversión de colores y todas las cosas negras que había en el mundo se volvían blancas, y las blancas se volvían negras. Era bastante delirante. Lo único que hice fue un resumen escrito, ningún dibujo.

Acabas los ochenta mirando a Ever Meulen.

Su influencia me llegó en un momento en que yo ya empezaba a dedicarme bastante a la ilustración, y notaba que el estilo comiquero se me quedaba corto para la ilustración. Mirando libros de ilustración me topé con este viejo conocido de los *comics underground* holandeses. De repente me lo encuentro haciendo unas ilustraciones flipantes que parten de la línea clara pero que son otra cosa, tienen un combinado de influencias muy extraño. Cuando salió el libro de *EL FUEGO VERDE* fue un impacto tremendo. Era un tío que había empezado con la línea clara y la rompía por donde quería. Sin abandonar la línea clara rompía toda su rigidez, su estatismo. Yo en aquella época ya estaba con la mosca detrás de la oreja, pensando en dar un salto hacia otro sitio; lo de **Ever Meulen** me volvió a deslumbrar y empecé a aprender de él. Está bastante más allá de cualquier otro ilustrador europeo.

¿Lo consideras una influencia importante sobre tus historietas?

No, en las historietas no. Y en las que hago ahora, cero, nada. En la época de *"EL CANTO DEL GALLO"* intentaba trasladar a la historieta elementos que yo trabajaba en la ilustración a partir de su influencia. Pero él me advirtió en contra de eso: *"Si sigues así, llegará un momento en que tendrás que dejar de hacer historietas, porque el lenguaje de una cosa no te sirve para la otra"*, y he comprobado que es verdad. Hay un momento en que la estética, que no es el fin último de una ilustración, pero sí que es básicamente todo lo demás de una ilustración, aparte del mensaje, es una gran desventaja para la narración. En una narración la estética no pinta nada, o se trata de otro tipo de estética, tiene que estar sujeta absolutamente a la narración. Me acabé dando cuenta de que realmente cuando quieres hacer la viñeta bonita, se te está yendo lo demás, lo que pasa en la viñeta. Me parecen incompatibles narración e ilustración. Así que el maestro tenía razón.

En un número de la revista KRAZY COMICS de 1990 dijiste que la generación de autores de los 80 se había perdido.

Sí, y a continuación de decirlo, eso fue algo que me pasó a mí. Entre 1990 y 1995 las únicas historietas que he hecho han sido las del álbum *COMO PERROS*, es decir, cinco historietas a blanco y negro. Empecé a dedicarme a la ilustración porque era nuevo, me resultaba excitante, había trabajo,

Dos memorables trabajos en colaboración: "EL CANTO DEL GALLO", con el que fuera cantante de Radio Futura, Santiago Auserón, y "MUJERES FATALES", con Mique Beltrán.

estaba bastante mejor pagado que la historieta y era más descansado. Abracé la ilustración con locura y me olvidé de la historieta. Mi primer gran encargo de ilustración fue para la fiesta mayor de Barcelona de 1987. Quedó de puta madre y me di cuenta de que era un terreno en el que podía meterme con confianza. Cada vez me llegaban más encargos y cada vez me salían mejor. Era una época de euforia económica socialista, lo cual hacía que los ayuntamientos encargaran muchos carteles y los pagaran muy bien. Luego eso se acabó, y una de las cosas que más lamento es que ya nadie encarga carteles, no ya a mí, sino a nadie, cuando me parece que se estaba alcanzando un punto en la historia del cartelismo español que podía haber sido muy brillante, con la entrada en tromba de autores de *comic*, **Torres, Calatayud**... Espero que algún día alguien recuperará este período del 87 al 92 y le dedicará una retrospectiva, porque a partir de entonces el cartelismo ha muerto. Es decir, ha caído en manos de gente con ordenador y es un desastre total.

Una muestra del trabajo de Ever Meulen, influencia constante y viva en la trayectoria de Max, en especial en lo referido a su faceta de ilustrador.

LOS DIFÍCILES 90

Cuando inicias la década de los noventa tus actividades de ilustrador de cuentos infantiles y cartelista dejan de convertirse en un complemento de tu trabajo como historietista para convertirse en tu ocupación principal.

Sí, tanto por lo que me emocionaba este campo nuevo como por un par de decepciones que me quitaron las ganas de hacer *comics* durante mucho tiempo. Bueno, una decepción y una imposibilidad. La imposibilidad fue que estaba harto de hacer línea clara y tenía ganas de hacer otra cosa pero no sabía el qué. Me encontraba en punto muerto. La decepción fue el álbum del Quinto Centenario, *El jugador de los dioses*, que me supuso tal dolor de tripas que ya sólo quise que me dejaran en paz.

Antes del Quinto Centenario haces La biblioteca de Turpín para El Pequeño País.

Era mi primera experiencia en un periódico, y mi primera experiencia en historieta para niños. Pagaban mejor que en la industria del *comic*, no escandalosamente mejor, pero sí lo bastante como para atreverse a intentarlo. Además, como tenía una hija, el mundo infantil me caía más cerca y me apetecía hacer cosas para niños, algo que antes jamás había pensado. Ellos querían historias cortas de dos páginas y yo quería una historia larga, y la dificultad fue encontrar la fórmula mixta, es decir, dentro de una historia larga, episodios de dos páginas. Eso es lo único que hace que este álbum tenga un punto un pelín forzado. Por lo demás, yo estoy contento con el guión y con el dibujo. No trabajé con prisas.

¿Te gustó la experiencia de hacer un trabajo infantil?

Sí, la verdad es que sí. Lo que pasa es que lo de la Historieta cada día me cansa más. Es muy cansado y no he repetido en El País, aunque me han insistido, pero he preferido hacer portadas, que es más tranquilo, más descansado. Veo continuación a los personajes de *Turpín*, pero me da una pereza enorme. Además, si lo hiciera tendría que adaptarme a los gustos y formatos de El Pequeño País, y son demasiados condicionantes. Si lo pudiera hacer con total libertad, igual sí. Pero esto no ha terminado, porque ahora mismo hay un proyecto de serie de dibujos animados basado en *Turpín* que está en manos de una productora canadiense que parece decidida a hacerlo. Es un proyecto que me hace mucha ilusión porque está muy bien preparado. La idea es buena, la filosofía de la serie es muy decente y no traiciona el álbum, sino que pule algunos de sus eslabones débiles. Los guiones los van a hacer guionistas profesionales americanos. He visto el primero y está de puta madre.

La biblioteca de Turpín es también un repaso a todas tus obsesiones, ya conocidas en tu obra anterior. Aparece la mitología griega, que al mismo tiempo también estás tratando en Los cuentos boreales de la revista Rumbo Sur. ¿Cómo se produce este tránsito de lo celta a lo griego?

Simplemente, cuando ya me había leído todo lo que existe sobre mitología celta, me fui a lo siguiente más accesible, que era la mitología griega. Era una extensión del mismo interés. También influyó el viaje a Grecia, a Creta, en el que me quedé enamorado del país, de la gente, de la comida, de todo. Así que también tenía un marco visual para las historias. A partir de lo de *Turpín* y lo de Rumbo Sur me puse a estudiar muy seriamente el arte antiguo mediterráneo. Hablo de estudiar, de leer libros, de dibujar alfabetos entre el fenicio y el griego, a hacer figuras, a hacer un montón de bocetos con cosas así. No me costó nada integrar esta influencia en mi estilo.

Los cuentos boreales.

Me parecen muy buenos. Los dos primeros, muy buenos. El tercero, menos. Fue más un diverti-

mento. Los dos que están en el álbum *El canto del gallo* son más serios. Aquí sí me encuentro en perfecto dominio del gouache, lo controlaba completamente. El guión también me parece muy competente. *"El grito"* está inspirado lejanamente en un relato de **Robert Graves** que se titula también *El grito*. A *"La persecución"* no se le puede pedir mucho en tres páginas, pero creo que de dibujo está bien resuelta y el guión es bonito, porque trata el tema de las fabulaciones, qué sentido tiene inventar historias. La tercera, *"Los dioses se divierten"*, fue un divertimento, algo achuchado por las prisas, inventándome una técnica rara de homenaje a los fondos de los dibujos animados de la Warner. Está bien, pero no me parece nada maravilloso.

Cuando te enfrentas al encargo de El jugador de los dioses, ¿todavía estás intentando convertirte en un profesional?

Sí, aunque con más tranquilidad, sin la histeria que suponía lo de Francia. A escala local, intentando pillar buenos trabajos, pero siempre con dudas de estilo. El punto de la profesionalidad... aquí me di la hostia con el álbum del Quinto Centenario. Desde el principio no quería hacerlo, le dije a **Pedro Tabernero**, el director de la colección, que no como cuatro veces. Pero **Tabernero** insistía y me ponía la pasta delante, de manera que la cosa se ponía tentadora. En ese momento precisamente estaba viviendo en Madrid, ya habíamos decidido volver a Mallorca y pensé, "Caray, si pagan tan bien, lo hago y ya está." Yo soy capaz de hacer un buen trabajo de encargo, aunque no me sienta personalmente motivado. Me llegó el guión, que no me emocionó especialmente, pero si a ellos les había parecido bien... era correcto. Me hice las primeras ocho páginas con muchas ganas, currando mucho y haciendo viñetas espectáculo. Pero entonces me encontré con un problema, y es que me tenía que hacer 52 páginas y claro, trabajando con gouache tapas la línea negra. Y yo ya no me planteaba hacer gouache en color plano, sino que estaba dando sombritas con pincel seco, me estaba enrollando muchísimo. Total, que cuando había terminado de pintar la página había desaparecido casi todo el negro, y lo tenía que pintar encima y aquello estaba siendo demasiado trabajo. Le dije a **Tabernero** que iba a utilizar la prueba de azul, que se inventó para evitar este rollo, y me dijo que no, que eso no podía ser porque se iba a hacer una exposición con todos nuestros trabajos y que una prueba de azul pintada con el fotolito encima no era un original, y se encastillaron en eso, no sé por qué. Yo me mosqueé muchísimo porque me parecía que me estaban diciendo cosas absurdas, había visto pruebas de azul con fotolito expuestas en todas partes, es normal. Pues no había manera. Mi moral bajó mucho, porque me veía condenado a hacerme todo el libro repasándome el negro dos veces. Me dije que esto no quedaría así, ya en plan pique. Un amigo diseñador gráfico me dijo que podía utilizar *transfers*, que son un transferible igual que los letraset que me podían hacer de la página en blanco y negro. Eso valía una pasta, pero estaba dispuesto a cobrar menos por página con tal de no tener que repetir el puto negro dos veces. Así que me hacía la página en blanco y negro, la enviaba a Madrid, en Madrid me hacían el *transfer*, me lo devolvían, pintaba la página a gouache, le ponía el *transfer* encima y clavadito. Con esta trampa la cosa fue avanzando, pero yo había perdido muchas ganas de hacerlo.

Marcianos inspirados en la obra de E.P. Jacobs se pasean por La Biblioteca de Turpín, primera incursión de Max en el terreno infantil (1.990).

Con el *transfer* ganaba menos dinero y me empezaba a dar mucha pereza, además de que se me echaba el tiempo encima. Las últimas páginas las hice con dos ayudantes, primero con **Gabi Beltrán**, y después con **Paco Díaz**, que ahora está haciendo *Conan* para Marvel Italia. Al final se convirtió en una especie de pesadilla. Además, **Gabi** me dejó colgado sin previo aviso. Le dio una pájara y se despidió de improviso cuando faltaba un capítulo por hacer y había que entregarlo ya mismo o por contrato no se cobraba. Eso me acabó de hundir. Y al final, ¿dónde se han expuesto los originales? Pero aprendí la lección: no soy un profesional. No puedo hacer bien una cosa que no sea mía sólo por la pasta, sobre todo si es tan larga, ambiciosa y complicada. Si no tengo la emoción dentro no trabajo a gusto, y si no trabajo a gusto es un coñazo, porque hacer *comics* es muy laborioso y cansado.

Y de paso que dejas de lado la profesionalidad, casi dejas también los tebeos.

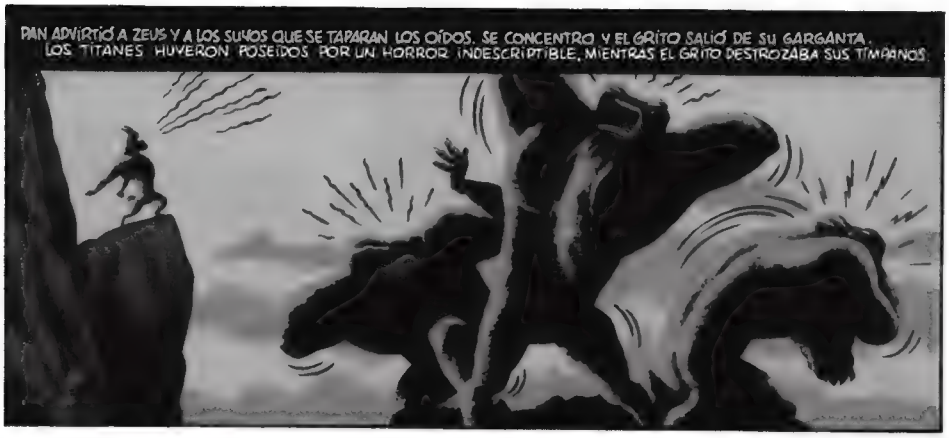
Sí, estaba muy cansado. Además, seguía con mi problema: ese álbum lo hice en un estilo de dibujo... raro. Una especie de línea clara pero tirando a más realista, con mucha densidad de color. Es un estilo un poco indeciso, indefinido. No sabía hacia dónde tirar en ese momento. De ese álbum me gustan páginas sueltas. El color sí me gusta, es lo único en lo que disfruté.

A pesar de lo dicho, vuelves a contestar una llamada para hacer un trabajo comercial, ALICIA EN EL PAÍS VIRTUAL, en 1994, para EL PAÍS DE LAS TENTACIONES.

En parte sí es un trabajo por encargo, ya que me llamaron ellos, pero es personal también, en el sentido de que yo me inventé la historia como quise. Pero de nuevo hubo problemas. Me puse con ganas, pagaban bien, y el primer problema que encontré fue el que tengo cuando hago historietas de humor, y es que hay un momento en que pierdo fuelle y me quedo falto de ideas. No me hice grandes planteamientos estéticos, una vez más sólo tenía la ambición de hacer un tebeo estilo Bruguera. Era difícil hacer rodaje de la serie, desde el principio me pedían que entregara páginas con *gag* al final, y además nada más empezar me rechazaron dos páginas. Primer tembleque, ¿qué pasa aquí? De una me dijeron que no era divertida. La rehice y la entregué de nuevo. La otra fue directamente censura, o yo lo interpreto así, y me la guardé, aunque ha salido en el álbum. Ellos no me dijeron que fuera censura, sino que no les gustaba, pero estoy convencido porque era la época en la que se hablaba mucho de los chanchullos de **Mario Conde** y salía un banquero que había hundido un par de bancos. Seguí y al cabo de 4 ó 5 semanas, otra historia que me echan atrás, y ésta sí que admitieron que no se atrevían a publicarla. También está en el álbum, es en la que Alicia sale de puta. Típico rollo que te sueltan en EL PAÍS: es un suplemento juvenil, pueden verlo los niños, lo lee toda la familia. Tienen mucho miedo a las cartas de protesta de los padres, les da pánico lo políticamente incorrecto. Ahí directamente me desplomé, perdí el interés. Por su parte, ellos interpretaron que era un dibujante problemático, o que no hacía el tipo de historietas que querían publicar en el TENTACIONES. Me dijeron que lo íbamos a dejar en la próxima y yo no insistí en continuar ni nada, y tan amigos. De hecho, el acuerdo desde el principio había sido por diez semanas y a ver qué pasaba. Al llegar las diez semanas había habido problemas y...

Más recientemente has vuelto a tener otra experiencia en prensa, en un periódico mallorquín.

Me salió la oportunidad de hacer una tira diaria en un periódico de aquí, LA VOZ DE BALEARES. Pusieron de director a un amigo mío, y él me ofreció hacer la tira. Pedí un precio que consideré bueno, él me dijo que sí y me puse con la ilusión de hacer algo que no había hecho nunca. Me costó un poco coger el rodaje. Suerte que **Pere Joan** me ayudó en varios *brainstormings* para sacar ideas y guiones. Me hice 32 ó 33 tiras, hasta que echaron al director y de rebote me echaron a mí, porque la empresa consideraba que yo cobraba demasiado y además que mi humor era demasiado sutil. Evidentemente no eran chistes de sal gruesa. Eran tiras sobre la realidad de las islas. Se llamaba *ROJO, VERDE, ÁMBAR... NEGRO* y los personajes eran un semáforo y un cuervo que dialogaban sobre lo que veían. El semáforo tenía tres personalidades distintas, según la luz que tuviera en marcha. No me dio tiempo a desarrollar todas las posibilidades que apuntaba, creo que sigue siendo una idea válida que quizás algún día retome.


PAN ADVIRTIÓ A ZEUS Y A LOS SUYOS QUE SE TAPARAN LOS OÍDOS. SE CONCENTRÓ Y EL GRITO SALIÓ DE SU GARGANTA.
LOS TITANES HUYERON POSEÍDOS POR UN HORROR INDESCRIPTIBLE, MIENTRAS EL GRITO DESTROZABA SUS TÍMPANOS.

Faunos y gigantes en "EL GRITO", uno de los CUENTOS BOREALES en los que Max reinterpreta la mitología griega (1.990).

En la página opuesta, dos experiencias de Max en la prensa: Alicia hace la calle en el mundo virtual, superando los límites de lo permisible en EL PAÍS DE LAS TENTACIONES, mientras que cuervo y semáforo comentan la actualidad cotidiana desde LA VOZ DE BALEARES.

BUSCANDO UN NUEVO ESTILO

A principios de los 90 haces dos historietas breves de extraterrestres.

Sí, coincidieron en la época, pero tienen oríge-

nes muy distintos. *"El día que los cómics salvaron la Tierra"* es un encargo muy bien pagado del periódico alemán Süddeutsche Zeitung. Sacaban un número dedicado al *comic* con varios dibujantes y a mí me tocaba hacer ciencia ficción, porque cada uno trataba un género. *"Los invasores"* tiene un origen distinto. Me ofrecieron exponer en un bar muy grande de Palma, el café El Garito, que ya tenía marcos de 50x70. A mí se me ocurrió que en vez de colgar ahí las cosas que tengo, podía hacer una historieta en que cada viñeta fuese gigante y de paso las vendía y me sacaba una pasta, que siempre es cojonudo. Y además me servía para soltarme un poco la mano, porque con el rollo que llevaba de que quería quitarme la línea clara de encima y hacer algo más expresionista, pensé que trabajando a tamaño muy grande, con pincel grueso y con acrílicos, ni tinta china, ni gouache, podía conseguir algo. Me hice unos lápices muy pequeñitos, los amplié, los calqué en grande con el pincel y el negro. De ahí empezó a salir algo que medio me gustaba, me iba de la línea clara, pillaba un rollo más denso, más oscuro, más gestual. Me fue muy útil para esto, aunque no vendí ninguno.

Parece que te diviertes cuando haces alguna historieta de extraterrestres.

Me divierto mucho, desde el punto de vista del entretenimiento da mucho juego. Yo de pequeñito era *fan* de series como *Los invasores, Perdidos en el espacio, Viaje al fondo del mar.* Me encantaban las series de televisión de los 60, me las chupaba todas y creo que me influyeron muchísimo. Luego, las películas de *serie B* de los años 50. Ese mundo ingenuo y las posibilidades filosóficas del tema, de encuentros entre especies distintas e inteligentes, o si hay vida en el universo aparte de nosotros y todo eso, también da mucho juego. Y ya me divierte un montón cuando oyes hablar de humanos contactados. Eso ya es el cachondeo total, precisamente esta historia de *"Los invasores"* nació un día que para leer en el autobús me pillé el Muy Interesante, en el que había un dossier sobre contactados, profecías de destrucción del mundo y demás.

Aclaremos que esta historieta no está influida por Expediente-X.

No, no, es anterior. Pero *Expediente-X* es de las pocas cosas decentes que se pueden ver en la tele. Está bien hecha y en un tono muy correcto, nadando entre dos aguas, o te están tomando el pelo o se lo toman muy en serio. Esa ambigüedad está muy lograda.

"Los invasores" ya avisa del nuevo Max de los noventa, que da un giro estilístico radical. ¿A qué se debe?

No lo sé exactamente. Me parece que es una madurez personal que a todo el mundo le toca en algún momento de la vida. Además de dibujar porque es divertido y lo pasas bien, empiezas a plantearte preguntas como ¿por qué lo hago?, ¿para quién lo hago?, ¿qué sentido tiene? Supongo que el origen son estas preguntas. Me sentía aburrido de contar historias que estaban bien pero que se mantenían en un tono demasiado claro en el fondo, claro de contexto, de guión. Hergé decía que la línea clara no era una cuestión de dibujo, sino de guión. Tenía ganas de complicarme más la vida, supongo. Por un lado, gráficamente ya no me encontraba a gusto con la línea clara, y por otro, me apetecía dar un giro en los guiones y hacer cosas más densas, más... iba a decir literarias y qué coño, lo digo. Sé que suena mal, sé que parece que cuando machacamos con esto de hacer *comics* a una altura literaria parece que consideremos que el *comic* tiene menos altura que la literatura, pero no es eso exactamente. No tiene menos altura, pero sí creo que tiene menos densidad. Para mí es una cuestión de densidad, de cantidad de con-

¿POR QUÉ SE VE ÚLTIMAMENTE POR LA CALLE A TANTA GENTE CON LA CABEZA LADEADA Y ESA EXPRESIÓN AGRIA EN EL ROSTRO ?
TIENEN TERTÍCOLIS
QUERRÁS DECÍR TORTÍCOLIS
NO, TERTÍCOLIS. SON ADICTOS A LAS TERTULIAS RADIOFÓNICAS...
... NO PUEDEN DESPEGARSE DEL TRANSISTOR...
... NO TE IMAGINAS LO MAL QUE LO PASAN !!

ceptos por centímetro cuadrado de página. Referido a esto, el *comic* es simple. Se gasta mucho papel en transmitir muy pocas ideas. Yo buscaba lo contrario: meter más ideas en menos espacio físico de papel. Se trata básicamente de eso, y no de dignificar el *comic* ni pollas de ésas. Por otra parte, en ese momento sale *MAUS*, que yo ya lo había ido viendo durante años por capítulos en el RAW, pero entonces sale en un volumen, y yo me digo: "Esto es lo que quiero hacer yo." Un *comic* que habla de cosas normales. Estaba harto de que el *comic* fuera esencialmente juvenil. Ya se luchó para que no fuera esencialmente infantil, se consiguió subirlo a juvenil, pero de juvenil no se ha conseguido subirlo a adulto. La gente de más de 30 ó 35 años difícilmente lee *comics*. Entre otras cosas, porque no encuentran material hecho por adultos para adultos. A mí no me parece mal que se haga historieta juvenil y de entretenimiento, pero creo que también puede haber sitio para los que hagan historieta adulta, de ideas, y eso era lo que a mí me apetecía hacer. Me suena muy absurdo ver a un señor de 60 años dibujando historietas para chavales de 15 ó 20, que es lo que ha sido hasta ahora el *comic*. Con 35 años ya no me veía haciendo historietas para chavales de 15. Mi vida ya no era como la de ellos, difícilemente lo que a mí me pasaba podía interesarles a ellos. De toda esa necesidad surge el vacío de historietas durante esta época, porque no encuentro el tono, no encuentro el grafismo, no sé muy bien por dónde cogerlo ni por dónde empezar. Habiendo el precedente de *MAUS*, que me gustaba, yo no quería hacer algo tan realista como *MAUS*. Dentro sigo teniendo el rollo fantástico, no como evasión, sino como ver la realidad desde una dimensión distinta. Por eso estaba parado. No hacía nada porque no sabía ni qué ni cómo.

EN CUESTIÓN DE HORAS, TODA RESISTENCIA ES BARRIDA DE LA FAZ DE LA TIERRA. LOS ALIENÍGENAS OCUPAN TODOS LOS CENTROS DE PODER POLÍTICO, ECONÓMICO, MILITAR Y RELIGIOSO. LAS CADENAS DE RADIO Y T.V. SON PRECINTADAS. CIEGA Y MUDA, LA HUMANIDAD ES ESCLAVIZADA BAJO UN REGIMEN DE TERROR.

Recién salidos de alguna película de serie B, alienígenas cabezudos y malencarados atacan la Tierra en "LOS INVASORES" (1.991).

MAUS también es un libro que rompe con la extensión estándar que proponen las fórmulas establecidas.

Sí, el formato de álbum europeo está muy asociado a la línea clara, y a mí se me hacía corto. Yo necesitaba más, además me daba cuenta de que me interesaban más las historietas de desarrollo lento, sin velocidad. En un álbum de 48 páginas no te cabe nada si no lo haces con velocidad. Esa era otra cosa en la que no había precedentes. Podía ir sacando miniseries en *comic books*, pero como yo nunca he sido muy aficionado al *comic book* americano, salvo algunas excepciones, tampoco me atraía especialmente. Como quería darle densidad literaria, me apetecía mucho el formato de libro, el formato *MAUS*, de novela, a ver si por ahí el público se enganchaba. También estaba saturado del color y tenía ganas de regresar a la sencillez del blanco y la mancha negra. Me estudiaba como loco los álbumes de **Muñoz** y **Sampayo**, pero eso me cae muy lejos. **Muñoz** me gusta muchísimo, pero no veía cómo hacer algo por ahí. Me estudiaba autores que trabajaban en blanco y negro, como **Tardi**, pero no encontraba el tono. Lo que más me ayudó fue el ponerme a trabajar con una plumilla vieja y casi rota. Me di cuenta de que la línea salía rota de por sí, sin que tuviera que hacer temblar la mano artificiosamente. Esto se debe a **Ever Meulen**, que empezó a usar en sus ilustraciones un trazo tembloroso que me parecía mucho más vivo que el trazo del pincel que yo ya tenía. Empecé a probarlo, vi que **Spiegelman** era bastante descuidado en el acabado de los dibujos, y eso es algo que a mí me ha costado muchísimo quitarme de encima: el perfeccionismo de la línea clara. Me ha costado muchas rabietas conmigo mismo, me ha costado muchas horas de probar y tirar cosas. Incluso escribí un artículo contra la línea clara en el catálogo de una exposición, en el que decía que la línea clara era la cárcel para el artista, y que al igual que Narciso, de tanto mirarse en el espejo se había vuelto gilipollas. Al final conseguí despreocuparme del acabado perfecto. En eso me ayudó **Spiegelman**. Empecé a probar con la plumilla vieja y salieron cosas interesantes.

Si a ésta la podemos llamar la "etapa Spiegelman", en realidad se trata de una influencia más concep-

tual que de estilo.

Sí, sí, a partir de este momento para mí se acabaron las influencias gráficas de otros dibujantes, pero sí continúan las influencias conceptuales. De la cantidad de días que me pasé estudiando a **Muñoz** algo debió de pegárseme.

Toda esta crisis la vivías al mismo tiempo que estabas haciendo EL JUGADOR DE LOS DIOSES.

Un poco sí. Era una esquizofrenia total, estar pensando eso y dibujando lo otro.

Y al acabarlo surge EL MAPA DE LA OSCURIDAD.

Exacto. Antes he mencionado a *MAUS*, y quiero mencionar también a *WATCHMEN*, que aunque parece muy alejado de todo esto no dejó de ser para mí una sorpresa tremenda como *comic* de más de 200 páginas con un nivelazo de guión y una historia superinteresante muy bien dibujada. Ese era otro ejemplo posible de que no existe sólo el camino de **Spiegelman**. Otro precedente anterior que está muy olvidado y que hay que reivindicar es el *AQUÍ MEME* de **Forrest** y **Tardi**, que me parece fantástico, se nota que lo hicieron pasando de todo, sin pensar en comercialidades, en público ni en nada, y es una obra redonda. Todo eso me daba vueltas por la cabeza en aquel momento, y pensé, ¿qué coño hago para volver al *comic* y cambiar y hacer una cosa distinta? Y me monté el proyecto de *EL MAPA DE LA OSCURIDAD*. Un proyecto realmente muy ambicioso, porque yo creo que necesitaba montarme algo muy bestia para reunir las energías, entusiasmarme y ponerme a ello. Creo que con un proyecto más modesto lo habría dejado. Necesitaba algo que me ilusionara mucho y tenía que ser muy gordo. Aquí pequé de megalomanía, lo reconozco, porque fue tan gordo que no pude hacerlo. Di con una idea muy buena, un tema muy profundo, sacado de apuntes que tenía de bastantes años atrás, una evolución de ideas bastante antiguas que tenía anotadas, y empecé a escribir un guión. Por primera vez me planteé escribir un guión muy serio, es decir, algo más que el resumen. Me documenté muchísimo. Gráficamente muy poco, porque la historieta transcurría en el Cáucaso y era imposible encontrar fotos del Cáucaso en ningún país occidental. Era un sitio que parecía que no existiera. Pero en cuanto a estudios mitológicos, etnológicos, geográficos, sí que encontré cosas. Me lo leí todo, me empapé, debo de ser ahora mismo uno de los mayores especialistas en España en mitología del Cáucaso. A partir de ahí empecé a trabajar el guión. También leí bastantes libros de simbología, de psicoanálisis, me preparé muy a fondo. El guión no me dio más que alegrías. Cantidad de ideas que me habían surgido espontáneamente para el guión, luego comprobaba que eran simbológicamente correctas. A partir de ahí me puse a escribir toda la peripecia ordenada. No escribí el guión página por página y viñeta por viñeta, pero sí capítulo por capítulo. Pero creo que cuando acabé el guión estaba tan harto de trabajar que se me hizo una montaña dibujar eso. Por un lado porque no tenía el estilo gráfico consolidado. Por otro lado porque la historieta exigía un nivel de realismo, no total, pero sí un realismo que yo no había practicado nunca y en el que me sentía bastante inseguro. Y además me fallaba la documentación gráfica del Cáucaso, así que me lo tendría que inventar casi todo, y para contrapesar el elevado componente fantástico de la historia necesitaba que tuviera mucho de real, lo que en este caso hacía imprescindible que el decorado fuera real. Ése era un problema irresoluble. Lo fui aplazando, lo fui dejando. Por fin me decidí a ponerme para aprovechar el guión. Conseguí dibujar cuatro páginas, pero atascándome en cada viñeta, porque no encontraba el tono del dibujo, y si pensamos que la historieta tenía 160 páginas, con distintos estilos según el nivel, porque había tres historias paralelas, pues no pude, lo dejé. Me di cuenta de que era demasiado para mí y que tenía que dar marcha atrás y hacer algo más modesto para empezar. Y ahí ha quedado. Es algo que no descarto que haga en el futuro, porque estoy muy contento con el guión. Se lo di a leer a diez personas de mi confianza, gente que o son escritores o guionistas o con criterio para juzgar un guión y la respuesta que recibí fue muy buena. Me animaron mucho a hacerlo. Otra cosa que también me preocupaba era dónde publicar aquello. En EL VÍBORA tenía las puertas más o menos abiertas, aunque **Berenguer** insistía en que lo que yo tenía que hacer era otro tipo de historietas, que era el que yo sabía hacer y que se vendía muy bien, y que nos permitiría a todos vivir muy bien. Cuando le fui con el proyecto no pudo rebatir la calidad del guión, pero yo me daba cuenta de que aceptaba publicar eso en EL VÍBORA porque iba firmado por mí, que era un veterano de la casa y supuestamente mi firma en la portada vende ejemplares. La verdad es que por último **Berenguer** lo aceptó por completo, cosa que yo le agradezco mucho porque sé que debía de ser difícil para él en un momento en que EL VÍBORA estaba vendiendo mínimos, el momento más bajo de su historia. Así quedó la cosa.

> EL COMIC NO TIENE MENOS ALTURA QUE LA LITERATURA, PERO SÍ CREO QUE TIENE MENOS DENSIDAD.

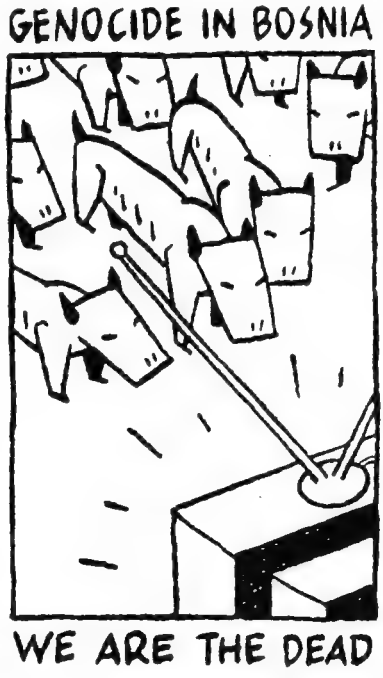
Uno de los motivos por los que dices haber abandonado este proyecto es porque no habías dado con el estilo. Poco después haces "LA CONSTRUCCIÓN DE LA

TORRE". ¿Qué papel juega esta historieta en tu última evolución?

Puede que incluso sea simultánea a *EL MAPA DE LA OSCURIDAD*, cuando aún no había decidido abandonarlo. En realidad, *EL MAPA DE LA OSCURIDAD* no lo abandoné del todo hasta que tuve otra cosa gorda entre manos, que es *EL PROLONGADO SUEÑO DEL SR. T.* Lo tenía parado, pero no lo había descartado. *"LA CONSTRUCCIÓN DE LA TORRE"* fue la voluntad de hacer una historieta corta de entrenamiento, intentando explorar el camino que había visto con *"LOS INVASORES"*. Me hice un guión de historia-ficción del que estoy bastante contento por el paralelo con una ficticia obra de teatro dividida en actos. Me gusta esa manera de organizar la historia, y me gusta el comentario del coro, el pueblo. De dibujo me parece balbuceante, no acaba de estar totalmente resuelta. Apunta cosas, hay páginas más brillantes que otras, en algunos sitios me quedo corto, pero ya apunta algo.

Y a continuación explota NOSOTROS SOMOS LOS MUERTOS.

Ahí pasó lo que tenía que pasar tarde o temprano, y me cogió por sorpresa. Esa historieta nació en una semana o diez días como mucho. He de decir que leo bastante la prensa, estoy muy al tanto de lo que pasa en el mundo porque me parece desalentador pero interesante, y el tema de Bosnia me parecía que se estaba convirtiendo en algo muy grave, no sólo para ellos, sino con repercusiones para toda Europa, para todo el mundo. Allí estaba en juego algo que si no se paraba nos iba a devorar a todos. Pensé que, ya que yo tenía un acceso privilegiado a los medios de comunicación, sería más efectivo que intentara hacer ver lo que estaba pasando que no ingresar dinero en una cuenta para que se compren comida, que también se puede hacer. Lo primero que hice fue una campaña de cartas al director muy curiosa. Con el dibujito de los perros que miran la tele, que es lo primero que dibujé, una simple ilustración, se me ocurrió mandar cartas al director de todos los periódicos nacionales y todos los locales de Baleares. Lo que mandé era un dibujo en vez de un texto. Al mismo tiempo, era un experimento para ver cómo reacciona la prensa ante una carta que no es el típico rollo escrito, sino un dibujo.



Cuando remitió a varios periódicos el dibujo de unos perros observando impávidos la televisión bajo la leyenda "Genocidio en Bosnia: nosotros somos los muertos", Max se encontró con la misma pasividad que denunciaba.

Bueno, además del dibujo ponía *"Genocidio en Bosnia, nosotros somos los muertos"*. Eso se mandó a todos los periódicos y ninguno lo publicó, excepto uno de aquí, de Mallorca, pero porque el director era amigo mío. La respuesta fue muy significativa de la actitud que existe en el mundo de la prensa hacia la expresión a través del dibujo. No era una historieta, era una viñeta como las de **Máximo** en EL PAÍS o las de **Ricardo y Nacho** en EL MUNDO. No lo entenderé jamás, pero revela la actitud que existe en los periódicos acerca del *comic*, el dibujo o el chiste. Después de eso decidí hacer una historieta para EL VÍBORA, que llegaría a menos gente que un dibujo en EL PAÍS, pero llegaría a la gente. El guión me salió muy rápidamente, en un día. Hay que decir que estaba muy quemado con el tema y no me lo quitaba de la cabeza. Faltaba una semana para el Salón del Cómic y me dije que había que hacerlo cagando hostias, pasando de que fuera bonito, pasando de hacer lápiz, pasando de todo, y me dibujé las diez páginas en dos días. En varias de las páginas el original es pequeño, porque tenía prisa y si me la tenía que hacer a tamaño normal iba a tardar mucho más. Las amplié y así de paso la línea se rompía aún más y quedaba más cañero. Así, espontáneamente, encontré el tono de dibujo que llevaba buscando un par de años. Salió ese día que estaba hasta los huevos de todo. Cuando vi cómo salía la historieta pensé "Hostias, esto en EL VÍBORA ni con cola, **Berenguer** me lo tirará a la cabeza." Así que decidí que para que estuviera en el Salón me valía con fotocopias. Se lo comenté a **Pere Joan** y se animó a hacer un *fanzine* y escribirse un texto sobre la violencia en los *comics*, que tenía relación con la guerra de Bosnia y tal. **Emilio Manzano**, que es un amigo periodista, se apuntó a la idea, escribió también lo suyo, y el mismo día que empezaba el Salón a las doce del mediodía, estábamos a las diez de la mañana en una copistería al lado sacando copias. Incluso los vendimos sin grapar, simplemente doblados, 300 ejemplares. La jugada era mitad premeditada, mitad espontánea, porque había salido sobre la marcha, pero enseguida vimos que era una patada en los huevos a la industria del *comic*, que estaba absolutamente amuermada, falta de iniciati-

va, de ideas y de todo. Claro que se habló de aquello, pero no porque fuera bueno, sino porque no había otro remedio, no había otra cosa de la que hablar. Los periodistas llegaron al Salón y se encontraron lo de siempre. ¿Cuál era la única novedad verdadera? Coño, el *fanzine* de **Max**. **Berenguer** se dio cuenta de lo que pasaba y me pidió la historieta para sacarla en EL VÍBORA, y le dije que sí, claro. En *"NOSOTROS SOMOS LOS MUERTOS"* se condensa lo que llevaba dándome vueltas varios años. A partir de ahí empiezo a ver claro por dónde puedo ir y qué puedo hacer en el futuro. También empiezo a ver claro otro impulso, que es el de la autoedición, porque de repente me sentía como volviendo a los tiempos *underground*, cuando no tenía más remedio que autoeditarme mis propias cosas, y eso me pareció muy sano, como una especie de apartamiento voluntario de la industria, también como una cura de humildad, como empezar, no ya de cero, porque es imposible, pero sí con una base nueva. **Pere Joan** también se animó mucho con la idea de la autoedición, porque él es un ejemplo significativo de cómo la gente de mi generación ha ido quedando arrinconada.

¿De dónde salen los perruchos de "NOSOTROS SOMOS LOS MUERTOS"?

Creo que salen ahí por vez primera. Quizás los tenía dibujados de alguna otra cosilla, pero lo dudo. Intenté dibujar la raza de perros más desagradables que conozco, que son los bull-terriers, que son desagradables pero al mismo tiempo fascinantes. Me salió así.

En esta historieta hay dos viñetas a toda página que rompen con todo lo que se podía esperar de ti.

Ahí hay un *flash* que tuve con un dibujante mallorquín que publicamos en la revista NOSOTROS SOMOS LOS MUERTOS y que se llama **Lluís Juncosa**, que hace cosas brutales pero no las expone ni las enseña nunca. Tiene una actitud muy distanciada respecto a todo, no se considera parte del mundo del *comic*, ni tampoco de la pintura. Él es dibujante, que es algo que ya no hay, ha desaparecido. Tiene decenas de cuadernos con las páginas llenas de dibujos acojonantes, dibujos de temática muy bestia y de ejecución muy salvaje, no a lo **Gary Panter**, es decir, no salvaje gestual, sino un salvaje muy meditado, y aquello me sirvió de inspiración para estas dos páginas. En aquel momento todo me daba asco, estaba hasta las narices de todo, y eso ayuda a que te salga un dibujo así.

¿Ese estado de ánimo perdura o ya pasó?

Digamos que se ha vuelto intermitente. A veces caigo en él otra vez. Ahora es menos visceral, procuro analizarlo más, filosofarlo más y extraer conclusiones analíticas, pero en aquel momento era puro y simple cabreo.

Boceto para la página que abre la historieta "BIENVENIDOS AL INFIERNO" (1.995).

Como historieta, ¿te gusta "NOSOTROS SOMOS LOS MUERTOS"?

Veamos... tenía que hacerla, y en ese sentido jamás podré decir que no me gusta. Lo que pasa es que no repetiría la misma táctica, ni mucho menos. Es demasiado discursiva, demasiado ideológica, demasiado directamente política, demasiado cargada de buenas intenciones, demasiado poco distanciada. Es demasiado militante y no creo que ésa sea la manera más inteligente de abordar estos temas. Tiene su lado positivo, que es que da la patada en el estómago, pero el lado negativo es cómo la da. Yo no creo en el *comic* directamente político. Me parece aburrido, me parece panfletario, me parece poco inteligente, y esta historieta caía bastante dentro de esa categoría. Creo que conviene distanciarse más y no ponerse tan claramente del lado de los buenos, como yo me ponía en ese caso. Ahí vino la etapa siguiente. *"BIENVENIDOS AL INFIERNO"* nació de las reflexiones sobre esa historia, y es un poco darme cuenta de que para entender lo que estaba pasando en Bosnia, y ya en Zaire, en Chechenia, etc., había que empezar por pensar que la maldad, por decirlo en plata, no es algo de lo que estemos libres ninguno. A partir de ahí es cuando empecé a vislumbrar por dónde podía ir otra historia sobre el mismo tema, porque el tema me seguía quemando. De las enseñanzas que saqué de *"NOSOTROS SOMOS LOS MUERTOS"* creo que nacieron las virtudes de *"BIENVENIDOS AL INFIERNO"*.

Que te gusta mucho más.

Sí, ésta me gusta ya casi al 100%. Me parece el tono adecuado. Todavía está hecha, para mi gusto, desde un punto de vista demasiado apasionado,

pero tampoco se puede evitar. Por mí ya está bien. Creo que escapa de los géneros. Cuando me puse a escribir el guión lo hice basándome en una serie de temas que me rondaban por la cabeza, temas gráficos. Ya había hecho *ÓRFICAS*, y había una serie de elementos visuales de *ÓRFICAS* que daban más juego: el mundo de los perros, el infierno. También en ilustraciones me había construido toda una panoplia de temas gráficos fuertes que parecían remitir todos a lo mismo desde diferentes aspectos. Pensé en meterlos todos juntos y ver qué pasaba. La primera versión del guión la escribí en forma de poema, en versos automáticos, sacando todo lo que me iba viniendo. Luego lo retoqué todo mínimamente. En realidad lo que hice fue recortar, porque me salió larguísimo. Corté lo menos convincente y dejé lo esencial. Dibujarla fue hacer un *collage* de todo eso que ya tenía.

Desde "NOSOTROS SOMOS LOS MUERTOS" y ÓRFICAS manejas una baraja de elementos que se repiten y combinan en diferentes contextos.

Sí, sí, es una manera de trabajar que no he buscado, sino que se ha presentado así y que no había probado antes. Por un lado es muy práctica, porque te permite reciclar ideas en el buen sentido de la palabra, pero sobre todo es que muchas de estas imágenes son tan potentes, tan arquetípicas, que no se agotan en una sola lectura, y eso me interesa mucho. Pueden salir mil historias de cada imagen, y lo que pretendo es trabajar en ese sentido. Por otro lado, de yuxtaponer imágenes distintas nacen cosas sorprendentes, curiosas y muy válidas, es una técnica parecida a la que usaban los surrealistas, que es un movimiento por el que últimamente me intereso mucho. Quizás por eso cada vez me voy más de lo concreto a lo asbtracto y trabajo más desde un punto de vista exterior a la realidad normal, un punto en el que lo que estoy contando no es la realidad, sino sueños, alucionaciones o visiones, es decir, lecturas metafóricas de la realidad. Me parece que la realidad normal, la que tratamos con los cinco sentidos, se agota rápidamente en la anécdota, no es lo bastante polifacética. En esta visión de las cosas no sólo me ha influido el surrealismo que he mencionado, sino que también me ha ayudado mucho la filosofía oriental, concretamente el taoísmo, que aclaro que no es una religión, es una filosofía basada precisamente en la paradoja. El hecho de que sea la única filosofía que ha existido en el mundo basada en la paradoja es lo que hace que sea la que llega más lejos y la que abarca mejor toda la realidad.

Max retomaría las inquietudes de "NOSOTROS SOMOS LOS MUERTOS" en "BIENVENIDOS AL INFIERNO", una nueva pero más indirecta reflexión sobre el miedo y la agresión.

ÓRFICAS.

Fue un encargo curioso. La Fundación Luis Cernuda, de la Diputación de Sevilla, inició una colección de libros de artistas plásticos en los que el autor aportaba imágenes y los textos podía hacerlos él, escogerlos de otra fuente, o encargarlos a alguien, como prefiriera. A mí me tocó el segundo de la lista, y la Fundación quiso matar dos pájaros de un tiro. Querían conmemorar el 350 aniversario de la ópera *ORFEO* de **Monteverdi**, que está considerada la primera ópera de la historia. Lo iban a celebrar con un concierto y la edición de un disco. Como sabían que me interesaba la mitología, que no la ópera, por cierto, pensaron en mí para ilustrar el librillo del CD. Pero el asunto se torció por problemas con la casa de discos y se abandonó esa idea, así que me propusieron hacer el segundo libro de la colección de artistas con el tema de Orfeo. Tenía libertad para hacer otra cosa, si yo no quería, y lo único que me imponían era que en el libro apareciera el libreto de la ópera. Si no lo aceptaba, igualmente haría un libro, así que no me obligaban a nada. Acepté porque me venía bien, ya estaba metido en lo de la mitología griega. Y me vino mejor todavía cuando me repasé el mito y empecé a encontrar paralelismos entre mi situación personal en aquel momento y la de Orfeo. Por motivos íntimos y que no interesan a nadie, en aquellos momentos yo estaba en una situación de descenso a mis propios infiernos, y el azar me traía el encargo de dibujar una historia sobre un tipo que baja al infierno. Me sentía muy cerca de ese mito y pensé que era un trabajo del que podía extraer incluso lecciones provechosas para mi vida personal. Durante meses me zambullí de cabeza en ello. También tomé por vez primera la decisión de escribir, cosa que me había tentado pero a la que no me había atrevido nunca. Decidí los estilos con los que iba a ilustrar y decidí también que tenía que haber una historieta. Para una puta vez que a un dibujan-

te de historietas le encargan un libro así, de artista, estaría muy mal que renunciara a hacer historieta. No es que tuviera muchas ganas, pero lo hice sobre todo por militancia.

¿Qué opinas de "KATABASIS"?

Me parece que tiene mucha verborrea. Ahora mismo le metería la tijera a los textos. De dibujo hay páginas que me gustan mucho y otras que me gustan menos, pero en general la veo muy densa y llena de cosas. La viñeta página del bosque ahora me molesta, me parece gratuita.

¿Te ha gustado la experiencia de escribir?

Sí, me costó lo mío, pero tenía la historia en la cabeza y no quería contarla dibujada. Corregí, corregí y corregí muchísimo, hasta que ya no sabía si estaba bien o mal. De nuevo la di a leer a gente de confianza y me dijeron que era pasable. Me gustó lo de escribir. Por un lado, es físicamente más descansado que dibujar, más rápido, y por otro, evidentemente sirve para contar las cosas de una manera distinta a como las cuentas dibujadas.

Una experiencia que ha tenido continuación en MONÓLOGO Y ALUCINACIÓN DEL GIGANTE BLANCO.

Sí, después tuve la oportunidad con otros editores, **Paco Camarasa** y **MacDiego**, de hacer un libro con texto y dibujo. Tuve que decidir qué relación tendrían el texto y los dibujos. Una vez más había una parte de la historia que no me apetecía dibujar, que de hecho no se podía dibujar, porque es un personaje que está quieto y piensa, así que menudo aburrimiento hacer eso en *comic*. Decidí hacerlo sólo literariamente. La otra parte, la de las alucinaciones, sí que daba juego y decidí ilustrar los textos. Así que en la base están los textos. Primero escribí todos los textos y luego hice los dibujos.

¿Estas incursiones en la literatura son fruto únicamente de la oportunidad o se está fraguando un Max escritor para el futuro?

Yo creo que se desarrolla un **Max** escritor, pero sin ninguna prisa. Cuando aparece una oportunidad la cojo, si en aquel momento estoy con ganas, cosa que normalmente ocurre, pero tampoco ando buscándolas. No me preocupa pasarme tres años sin escribir nada, me parece una actividad paralela. Me sigue interesando más dibujar que escribir, pero tampoco diré que es algo que difícilmente volveré a hacer. De hecho tengo escritos dos relatos cortos que están inéditos y que no quiero publicar porque no me parecen... claro, uno se vuelve exigente consigo mismo... no me parecen suficientemente redondos para publicarlos. Tampoco quiero competir en el mundo literario, soy novato y todavía tengo que seguir apoyándome en los dibujos. Lo que yo escriba tiene sentido en cuanto que forma un proyecto común con dibujos, por sí solo aún no es lo bastante consistente. Lo que no haré es forzarme a tener ideas para escribir, sólo lo haré si se me ocurre de forma natural y me parece que va a quedar mejor escrito que dibujado.

EL SUEÑO

EL PROLONGADO SUEÑO DEL SR. T es lo último que has hecho y está saliendo ahora mismo en EL VÍBORA. ¿Qué puedes contar sobre esto y qué relación tiene con EL MAPA DE LA OSCURIDAD?

La única relación que tiene es que esta historieta nació de ver muy claro que tenía que ir a hacer algo más modesto sin rebajar los planteamientos de densidad que comentaba antes. La intención es la misma que con *EL MAPA DE LA OSCURIDAD*, la diferencia es que reduje el tamaño físico para sentirme con fuerzas de meterme en ello. El guión no tiene nada que ver con *EL MAPA DE LA OSCURIDAD*. Se cita *EL MAPA DE LA OSCURIDAD*, pero es una especie de chiste privado, y también se hace con la intención de dejar fijado ese nombre, porque si tienes un título muy claro y no lo vas a hacer, más vale que conste en algún lado que lo has inventado tú, no sea que aparezca de repente alguien con una novela con ese título y te quedes en pelotas y te lo hayan jodido. En parte también es un guiño a la gente que ha estado pendiente de *EL MAPA DE LA OSCURIDAD* este tiempo, pero no con la intención de engañarles y que crean que tiene que ver con eso, sino para avisarles de que tiene la misma intención, aunque el guión no sea el mismo. Tendrá 80 páginas, la mitad de las que iba a tener *EL MAPA*. Aunque el guión no está escrito físicamente, la historia completa está en mi cabeza, y también en papel, en plan relato-resumen. Los diálogos los improviso capítulo a capítulo. Habrá capítulos en tonos gráfi-

EL PROLONGADO SUEÑO DEL SR. T., la serie que publica actualmente EL VÍBORA, hereda parte de los planteamientos de un anterior proyecto truncado, EL MAPA DE LA OSCURIDAD.

Dotado con los poderes surrealistas de Buñuel y Dalí, y acompañado del perro andaluz, Bardín, la nueva criatura de Max, recorrerá el tiempo y el espacio saltando de publicación en publicación.

cos distintos, y es que tiendo a saltarme las reglas no escritas. Hay una regla no escrita que habla de la unidad de estilo gráfico dentro de la misma historieta, y a mí me está empezando a molestar, porque creo que dentro de una misma historieta puede haber cosas que requieran un tratamiento gráfico muy distinto. **Raúl** ya lo ha hecho, y **Federico del Barrio** lo ha hecho bastante. **Andrea Pazienza** también. De todas maneras, la base se mantendrá en el estilo que se ve en los primeros capítulos, pero habrá salidas de tono.

¿Cómo crees que encaja dentro de lo que es el cómic español de ahora mismo, o incluso dentro de* El Víbora*?

Dentro de El Víbora encaja con dificultad, pero no tengo otro sitio donde publicarla. Además, no quiero romper mi vinculación con El Víbora y creo que en cierta manera le hago un favor, aunque no quiero sonar pretencioso, pero creo que es bueno para El Víbora que una cosa así salga en sus páginas. Creo que puede darle un meneo y ayudar a aclarar conceptos o cuestiones que se dan por sabidas pero que nunca me han parecido demostradas, como es que las historias de sexo y violencia divertidas venden y las otras no. Esto se da por sabido pero no se ha demostrado jamás. Sí se ha demostrado que venden menos, pero no que sean inútiles o descartables. ¿Quién dice que a raíz de que yo esté publicando esta historia no van a regresar a comprar El Víbora los mogollones de gente que se han retirado de comprarlo estos últimos años? No lo sé, quizás sea beneficioso para El Víbora, no digo que sea más comercial que lo que publican, pero sí que puede atraer a un sector del público que no tienen ni van a tener nunca si siguen como van. Tampoco quiero crear falsas expectativas, no quiero que se convierta en la gran esperanza blanca del *comic* ni nada de eso. Es una historieta larga, es ambiciosa para mí mismo y en el planteamiento, pero tampoco quiero decir que vaya a ser la hostia en patinete, porque eso podría desencantar a mucha gente, y yo entre ellos. No estoy en condiciones de afirmar todavía si va a ser mi gran obra o sólo una obra más. Sí puedo garantizar que no va a ser un fraude, un fracaso artístico.

EL UBICUO BARDÍN

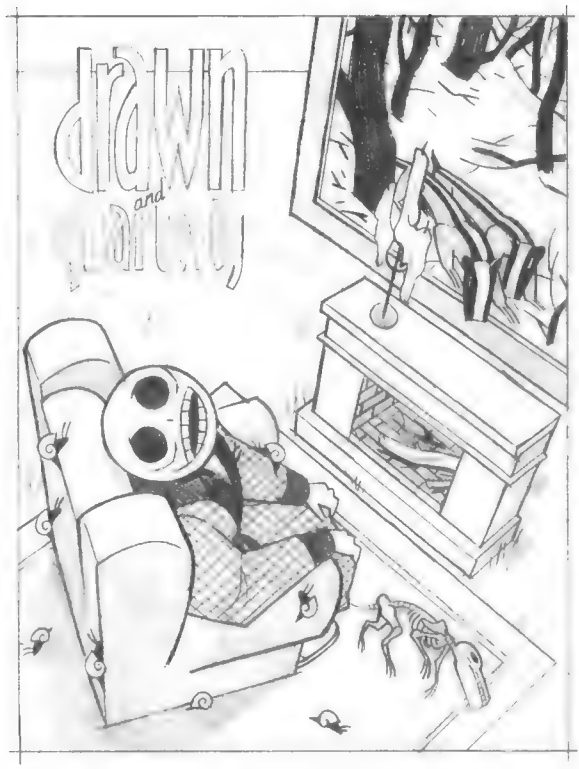
Tienes un proyecto de personaje para los 90.

Tener un personaje facilita mucho las cosas a todo el mundo. Al editor, al lector y al propio autor. Pensé que ya iba siendo hora de que me inventara otro, un personaje que pudiera tener a mano y usarlo siempre que convenga, pero que no acabara convirtiéndose en una cárcel. Quería que fuese interesante, que no fuera unidimensional, que sirviera para todo, para historias de humor, para historias trágicas... estaba buscando una cosa que parecía imposible, que es el personaje multiuso y que no quede encerrado en su propio sentido, que no se agote en sí mismo, proyectándose hacia dentro. Para mí lo que define a un personaje es que siempre se refiere a sí mismo, no lo puedes sacar de sí mismo, porque entonces ya no es un personaje. Se me metió en el coco esta idea: buscar un personaje que pueda ser contradictorio consigo mismo, que pueda no ser él mismo, que no haya por dónde cogerlo ni por dónde atarlo. La cuadratura del círculo. Empecé a darle vueltas a la estructura que tenía que tener montada a su alrededor ese personaje, a su mundo, los secundarios, de qué iban a hablar las historias, y fui tomando decisiones y acotando terreno o abriéndolo, según los casos. Como tema tenía que valer absolutamente cualquiera. El tono tenía que ser también cualquiera, desde humorístico hasta siniestro, agrio, descacharrante, cualquier cosa. Si no era en estas condiciones no me apetecía verme atado otra vez. Poco a poco lo conecté con el rollo que llevaba últimamente de los sueños, visiones, alucinaciones, que para abreviar lo voy a llamar surrealismo, en el sentido etimológico de la palabra, no en el sentido del movimiento artístico concreto. Es decir, por encima de la realidad. Pensé que eso podía funcionar si conseguía un personaje que se pudiera situar a ese nivel, en el cual todo es posible. Entonces fue cuando empezó a tomar forma Bardín. La historia de Bardín se cuenta pronto. Bardín es un tipo de lo más normal, común y corriente, sin ninguna personalidad especialmente acusada, que un día por azar sufre una traslación espacio-temporal y se encuentra en un mundo superrealista y allí conoce a un perro con cara humana que le dice que es el perro andaluz y le pasa unos poderes que le robó a **Buñuel** y a **Dalí**. Este hombre común se encuentra de repente con una serie de poderes que no domina en absoluto, que son poderes de lo más majaras. A partir de ahí su vida cambia. Esto establece tres áreas distintas para el personaje. Una es Bardín antes de recibir los

poderes, otra es Bardín después de recibir los poderes, y hay un tercer Bardín que es la infancia de Bardín, porque uno de los poderes que recibe es recordar todo lo que ha olvidado, de manera que hay una línea de historias que son, no recuerdos de la infancia, sino olvidos de la infancia. Aún hay otra línea más, que he titulado *"METABARDÍN"*, que ni siquiera sé exactamente qué significa, pero que es la línea más abstracta de historias de Bardín. Con el truco de los poderes superrealistas me encontraba con un personaje con cuatro facetas muy diferenciadas entre sí: el niño, el adulto, el superpoderoso y el abstracto. A partir de aquí tengo un campo abierto en muchas direcciones. He hecho dos páginas que han salido publicadas en LA MÁS BELLA, seis páginas para NOSOTROS SOMOS LOS MUERTOS y alguna ilustración suelta.

¿No te has planteado sacarlo en EL VÍBORA?

Sí, también. Otra de sus características es que es un personaje que no tiene por qué salir siempre en el mismo sitio. Va a salir simultáneamente en muchos sitios distintos. Las historias que tengo planteadas en principio son historias cortas, pero evidentemente se van a simultanear las de su pasado con las de su presente, todo al mismo tiempo y un poco caótico, con lo cual cada lector se enfrentará a un mosaico y se creará en su cabeza su propia imagen de Bardín. Las historias no van a ir ni por orden cronológico ni por ningún otro tipo de orden. Cada historia llevará una numeración: BS-001, BS-002 y así hasta BS-999. Dudo que llegue a tanto. La numeración servirá de referencia para seguirle la pista, y yo de cuando en cuando publicaré listados de las distintas publicaciones donde se puede encontrar a Bardín, porque sé que será un caos. Vamos, es que quiero que sea un caos imposible de apresar por nadie, ni siquiera por mí mismo. En ese sentido quiero que sea una aventura, una cosa que, que yo sepa, aún no se ha intentado. En todo este proceso me ha ayudado bastante ver lo de **Chris Ware**, que tiene algo de esto. Van saliendo historias de su personaje Jimmy Corrigan en las que a veces es un niño, a veces es un viejo, y se publican en revistas distintas. Esto sí se lo he copiado, esta técnica de lanzamiento del personaje, que me parece muy inteligente, que ayuda a abrir el personaje, en vez de a cerrarlo. Pero también creo que el suyo es un proyecto mucho más organizado y previsto de antemano que el mío. El mío es más de improvisación sobre la marcha. Todo esto conlleva que los estilos gráficos de Bardín pueden ir cambiando, desde línea clara hasta expresionismo o abstracto, hasta lo más realista, menos realista, siempre distinto y siempre cambiante. Las primeras que he empezado creo que tienen un rollo Bruguera, una vez más, por la simplicidad del personaje, de los fondos, que ahora



Boceto para la portada desplegable del que será número final de la revista norteamericana DRAWN & QUARTERLY.

mismo me van bien para las historias que hago. También espero que nadie se identifique con el personaje, eso me parece muy chungo.

Y en las historias que has hecho hasta ahora, ¿realmente entra cualquier cosa?

No, tengo previsto que pueda pasar cualquier cosa, pero las primeras tienen todas un tono humorístico-filosófico. Quiero que sean divertidas, no quiero que sean un muermo, pero tampoco quiero que sean intrascendentes, es decir, que hablan de cosas serias con cachondeo.

¿Quieres que dure mucho?

Si me lo he planteado tan abierto ha sido porque lo veo como la única posibilidad de que dure. Pero me conozco y sé que ahora estoy muy metido en esto, pero igual luego lo veo distinto y tiro por otro lado. Si la cosa sale como quiero, entonces seguro que durará mucho.

Hasta que acabe siendo recopilado en un futuro volumen de "Todo Max".

No sé, porque en teoría el último "Todo Max" que ha salido, que es el 11, *EL CANTO DEL GALLO*, será el final de la serie. No hay ningún candidato para el 12. Tendría que ser *EL PROLONGADO SUEÑO DEL SR. T.*, pero ése yo estoy emperrado en que salga en otro formato. Así que la colección "Todo Max", al menos en ese formato, se acabará en el 11. No se va a eternizar reciclando todo lo que yo haga al formato álbum, aunque esto es algo que aún tengo que hablar con **Berenguer**. Esa colección se ha

concebido en un formato que estuvo vigente mucho tiempo, pero que ya no se usa. Es que ya no lo usa ni La Cúpula, que no saca más álbumes que los míos y los de la Colección X. Es un formato que ha llegado a su fin. Los nuevos formatos que a mí me interesan son más pequeños, que además creo que es lo que está funcionando comercialmente hoy en día, con mayor o menor fortuna. Además *El sueño* lo veo en formato libro, más pequeño y más grueso. Otro tema que me baila en la cabeza es la colección de *comic book* de autor, algo que se ha practicado en Estados Unidos, pero no en Europa, aunque ahora recuerdo que **Torres** lo intentó hace tiempo con su equipo. **Micharmut** tiene una colección preparada para salir ya, habrá que ver qué pasa con este nuevo concepto.

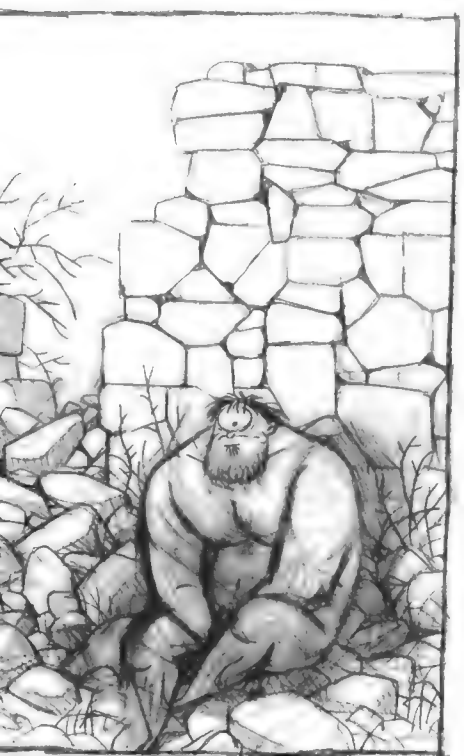
N.S.L.M.

Otra actividad importante que estás realizando ahora es la de la edición, con la revista Nosotros somos los muertos, que surge a raíz de la experiencia que comentábamos antes del fanzine aparecido en el Salón del Cómic de 1993.

Después del *fanzine*, **Pere Joan** y yo llevábamos mucha marcha. Pensábamos que esto funcionaba y que había que hacer algo, no sólo por nosotros, sino para rescatar a los colegas que se habían perdido por el camino. En principio lo veíamos como una cuestión muy generacional. Se trataba de rescatar a una generación muy válida que estaba perdida. Sin embargo, la edición fotocopiada está muy bien, pero la calidad del trabajo de la gente en la que pensábamos exige algo más, y tampoco nos íbamos a engañar fingiéndonos los jovencitos con el *fanzine* y tal. Si nos habíamos planteado las fotocopias era porque normalmente ni **Pere** ni yo tenemos un duro, pero en el siguiente festival de Angouleme descubrí que en Francia, que siempre van por delante, había dos colectivos de dibujantes que se habían organizado para sacar sus revistas e incluso álbumes. Y además había multitud de *fanzines* con aspecto totalmente profesional. En Bélgica se intuía otro. En fin, estaban pasando cosas y yo me volví pensando que si ellos lo hacían, nosotros también. Yo tenía un punto privilegiado, y es que debo de ser de los dibujantes españoles que más ha fomentado las relaciones con dibujantes de todo el mundo. Pensé que estaba en una posición privilegiada para editar una revista que recogiera cosas buenísimas que nadie publicaba. La Cúpula había editado los álbumes de **Muñoz** y **Sampayo**, de **Mattoti**, pero ya no lo hacía. Yo era amigo de **Mattoti**, tenía acceso a **Muñoz** y **Sampayo** y así una lista interminable de gente buenísima que no tenía editor en España. Me dio un subidón tan tremendo que decidí editar el número 1 yo solo. Tanteé la posibilidad de crear una auténtica cooperativa de dibujantes, es decir, de montar una empresa, pero la mayoría de la gente no estaba por la labor, ya tenían bastante sufrimiento tirando con lo que había y todos se acojonaban sólo de pensar en crear una empresa. Yo también me acojonaba, pero pensaba que había que hacerlo. Me lié la manta a la cabeza y me lo edité yo solo, en *offset*, en condiciones mínimamente profesionales. Yo como editor, **Pere Joan** como cómplice y llamando a la gente, pidiéndoles cosas, explicándoles el proyecto. Todo el mundo respondió muy bien, con muchas ganas. Al principio sólo me dirigía a la gente con la que tenía más confianza, porque estaba pidiendo páginas gratis, y me parecía muy fuerte pedirle a **Mattoti** páginas gratis, por mucho que seamos muy amigos. Al final me atreví y respondió perfectamente. Así salió el número 1, que levantó cierto entusiasmo entre la profesión. La gente se ofrecía encantada a colaborar en posibles continuaciones, pero yo me las vi y me las deseé para acabar de pagar la imprenta. Finalmente, con el tiempo y con un lento goteo se han llegado a cubrir gastos e incluso el pequeño goteo va dando beneficios poco a poco. Pero vi que yo solo no podía con tanto trabajo, tantos nervios, tanta pasta por medio. **Pere** y yo pensamos en buscar un editor con la infraestructura necesaria para que nosotros sólo tengamos que hacer el producto y él se ocupe de distribuirlo, de venderlo y del día a día. No veíamos muy claro el ponernos en manos de ninguno de los que había en aquel momento. Resultó que Ediciones Monograma, que es una editorial muy pequeña de Palma que no edita *comics* y con la que tenemos amistad, nos dijo que le podía interesar. Ahora Ediciones Monograma edita, paga los fotolitos y la imprenta y se ocupa de la venta y la distribución, y **Pere Joan** y yo somos los directores de la revista. No hay ningún tipo de imposición por parte del editor. Nos deja hacer, porque considera que sabemos más que él, lo cual es un caso raro en la edición de *comics*, y así está funcionando.

¿Ahora ya pagáis a los autores por las páginas?

Sí, ese es otro tema del cual nos ocupamos **Pere**



Boceto para una de las ilustraciones del libro Monólogo y alucinación del Gigante Blanco (1.996).

y yo, que es el de recaudar publicidad avisando a todo el mundo que lo que se gana con la publicidad es para pagar a los autores. De aquí el editor todavía no saca beneficios. Yo tenía muy claro que había que pagar, aunque fuera simbólicamente. Pedir cosas gratis a mí me pone malo, aunque sé que mucha gente está dispuesta a hacerlas, pero a mí no me gusta pedirlo. Gracias al apoyo de las librerías y la gente que se anuncia aquí, los autores pueden cobrar, pero la verdad es que no hay un precio fijo. Tanto se recauda en concepto de publicidad, pues se reparte entre el número de páginas y a eso toca la página. En el número que lleva más publicidad se cobra más, en el que menos, pues menos. Hasta ahora el reparto ha salido a 3.000 la página.

¿Qué proyección comercial esperas que tenga?

La idea es que se pueda establecer, que encuentre su hueco, aunque sabemos que no será mayoritario. Yo estoy seguro de que hay 3.000 personas en España, tirando por lo bajo, a las que esto les interesa. El problema es que se enteren de que existe y lleguen hasta ello. Pero yo creo que con 3.000 personas la revista ya daría el beneficio suficiente como para estabilizarse y tener la continuidad garantizada durante algún tiempo. Si son sólo 3.000, pues sólo 3.000. Todos somos muy conscientes, al menos los dibujantes españoles que colaboran, de que no podemos pedir peras al olmo. Lo que hacemos es raro dentro del *comic*, y hay poco público. Pero nos conformamos con que llegue a ese poco e ir tirando con eso, ésa es la ideología. "Nosotros somos los muertos" significa que estamos al margen, la industria nos ha arrinconado a los que hemos querido mantener una línea independiente y un poco radical. Puesto que la industria nos declara muertos, no tenemos nada que perder y nos sentimos con libertad absoluta para hacer lo que nos dé la gana.

¿Cómo elegís a los autores que publicáis?

Por gusto personal, pero los gustos de **Pere** y los míos son muy distintos, con lo cual cubrimos un abanico bastante amplio. Pero también en función de muchas cosas: de lo interesantes que sean sobre todo los guiones, porque tenemos muy claro que un buen dibujo con un mal guión no se sostiene por ningún lado, mientras que un buen guión, aunque no esté demasiado bien dibujado, funciona. Vigilamos mucho los guiones. Procuramos llamar a gente que cuenta cosas interesantes y que además gráficamente esté haciendo cosas interesantes. Procuramos ese equilibrio entre interés y novedad, gráfico y temático. Procuramos huir del experimentalismo total, aunque hemos publicado alguna cosa tela rara. Tampoco se lo queremos poner difícil al lector, queremos entrar suaves. Nos miramos mucho en el espejo del RAW, que para nosotros sigue siendo una especie de guía de lo que tenía que ser una revista del tipo de *comic* en el que nosotros creemos. Tenemos un tema pendiente, que son los noveles. Se nos acusa de que estamos pasando de los noveles, de que estamos llamando sólo a gente consagrada o semi-consagrada, pero tenemos muy claro que la única posibilidad ahora mismo de que la revista sobreviva es que sea impecable, que tenga un nivelazo. Con los noveles es duro, porque, quieras que no, siempre hacen agua por algún lado, por mucho que apunten. Hay gente que apunta y en un par de días hará algo potente. Nos mandan cosas, lo vemos, ya hemos fichado alguno, no estamos cerrados a los noveles, pero hacemos la salvedad de que ahora mismo nos parece muy importante mantener un nivelazo de calidad, y eso hoy por hoy lo garantizan los que ya llevan tiempo y oficio.

Uno de los muchos dibujos preliminares que quedaron en el camino de la preparación de ÓRFICAS (1.994).

¿Cuáles son esos noveles que apuntan?

De lo que nos ha llegado hasta ahora nos ha interesado poca cosa, la verdad. Está **María Colino**, que veo que la meten en LA COMICTIVA y le hemos pedido un par de cosas. Nos vamos a abrir más a unas personas que si no se pueden describir como noveles, sí es cierto que nunca han podido alcanzar la categoría plena de profesionales porque han

Las desnudas ninfas, descaradas y juguetonas, motivo recurrente en buena parte de la obra reciente de Max.

empezado en un momento en que no había dónde publicar. Estoy hablando de **Javier Olivares**, ejemplo clásico de una generación que cuando empezaba a desarrollarse le segaron la hierba bajo los pies y tuvo que quedarse trabajando para revistillas y fanzinillos, y así y todo es un tío que currando y currando tiene un nivelazo. Como él hay bastantes y de estos, que hasta ahora han salido pocos, va a haber bastante más. Pero no puedo anticipar muchos nombres porque dependerá en gran medida de la autocrítica que nos hagamos cuando salga el número 4 y nos lleguen críticas y reacciones. En el número 4, por ejemplo, hemos reaccionado a los errores del número 3. El máximo error del número 3, que por otro lado me parece bastante bueno, es que nos hemos escorado demasiado hacia el muermo, hacia la historieta de pesadez existencial y de pesimismo total. Así que rápidamente hemos buscado gente que haga humor, el género más difícil. Al menos en este número está más equilibrada la parte pesimista con la optimista. En cuanto a estilos gráficos también procuramos que no pese tanto el machaque negro que ha predominado hasta ahora con autores que trabajan la negritud, el rollo **Goya**, siniestro. Hemos procurado irnos a estilos gráficos más ligeros, más limpios, para equilibrar un poco. Queremos que cada número sea un catálogo sorprendente de gente, algunos de los cuales repiten porque han gustado más o porque están muy bien, y van apareciendo otros nuevos, pero no tienen que estar los mismos autores en cada número, simplemente porque hay demasiados buenos para que quepan todos, y queremos irlos enseñando. También uno de los motivos para hacer LOS MUERTOS es incentivar, y quiero recalcarlo. Se trata de demostrarle a todo el mundo que se puede hacer, porque nadie se creía que se podía hacer. A raíz de haber demostrado que se podía hacer, ha surgido EL OJO CLÍNICO. El material de EL OJO CLÍNICO llevaba dos años en las mesas de **Jesús Moreno** y **Felipe Hernández Cava** porque no se atrevían a editarlo. Cuando nosotros demostramos que se podía hacer es cuando se han atrevido. En ese sentido animo a que cunda el ejemplo. Lo hemos hecho y se puede hacer. El que tenga ganas que lo haga, porque de eso se trata, y cuanto más acompañados estemos, mejor, más grande será el caldo de cultivo, más visiones tendrá el lector.

¿Qué te parece EL OJO CLÍNICO?

Me parece una revista necesaria. La única crítica que puedo hacerle y le hago es que creo que viven demasiado pendientes de otros medios. En este sentido me parece una continuación del espíritu MEDIOS REVUELTOS. Creo que viven demasiado pendientes del mestizaje del *comic* con otros medios en una misma revista. En mi opinión personal, eso no me interesa para nada. Tengo la sensación de que adoptas esa actitud para hacerte perdonar que eres autor de *comic*, parece que quieres que te acepte el resto del mundo cultural, el cine, el literario, el pictórico. Parece que dejas un poco de hacer *comic* para ponerte en una frontera a ver si así cuela y te aceptan. No digo que ellos lo hagan con esa intención, cuidado. Pero sí digo que desde fuera se percibe un poco esto. Ahí veo la gran diferencia entre EL OJO CLÍNICO y LOS MUERTOS. Nosotros, teniendo el mismo interés en conseguir público de otros medios, no disimulamos para nada que hacemos *comic*. Es *comic* y punto. Es *comic*, y es tebeo, y eso lo tenemos muy claro y de ahí no queremos salirnos. Es *comic* y estamos orgullosos de que sea *comic*. Militancia del tebeo hasta la muerte.

UN VISTAZO AL PANORAMA

¿Qué autores extranjeros te interesan ahora mismo?

Me interesa mucho **Mattoti**, más como dibujante que como guionista, aunque muchos guiones suyos no los hace él, pero creo que se va demasiado por la vena poética. Ahora, como dibujante cada vez me parece mejor. Me sigue interesando **Spiegelman**, ardo en deseos de ver nuevas historietas suyas. Creo que no se atreve a hacerlas, es el síndrome post-*MAUS*. Me interesan mucho algunos autores europeos. En realidad son los que estamos publicando. **Max Andersson**, que es sueco, **Julie Doucet**, que es canadiense pero vive ahora en Berlín, **Lewis Trondheim**, **David B.**, que actualmente

me parece el mejor guionista que hay, y como dibujante se las apaña muy bien. Actualmente el *flash* es **Chris Ware**, porque le he descubierto hace poco y me parece absolutamente apabullante. ¿Cómo un tío solo es capaz de hacer todo lo que hace tan impecable, tan genial? no se me ocurren adjetivos. Y sus historias tienen tanta sustancia que hacen palidecer el brillo gráfico. Como dibujante me gusta, pero no me interesa especialmente, son los guiones los que son tremendos, no sólo en cuanto a temática, sino que domina como quiere el montaje, el tempo narrativo. De eso sabe más que nadie, es el **Herriman** del siglo que viene. **Mazzucchelli** me interesa muchísimo, creo que sus guiones son muy buenos y su dibujo es muy fresco, con una frescura expresionista pero sin cargar las tintas.

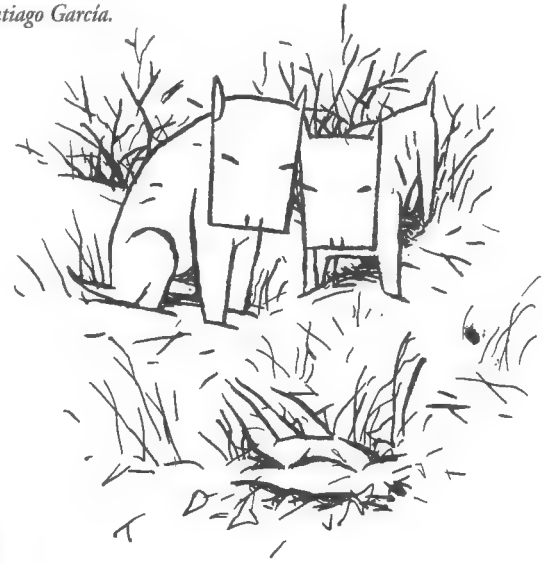
¿Españoles?

De mi generación, **Martí**, **Gallardo** y **Keko**. De ahora, las experiencias tipo colectivo, como MR. BRAIN o **La Penya**. En ambos colectivos creo que hay gente que está más que muy bien. No son noveles, están en un punto fronterizo porque llevan años trabajando pero se les conoce muy poco, pero me parece que ya tienen un nivelazo. Aquí entraría también **Olivares**, como ya dije antes, que ahora mismo está en estado de gracia, y también **Portela** e **Iglesias**. Todos estos, con un panorama normalizado como el de los 80, con cuatro o cinco revistas, habrían encontrado su hueco y habrían ir podido creando su obra más o menos comercial. También me gusta mucho **Sequeiros**. A veces me parece demasiado barroco y demasiado espeso, pero es su mundo y entras o no entras, y gráficamente me gusta mucho. De gente más joven he visto cosas, por ejemplo en la colección Malasombra, cosas que apuntan bastante, pero que todavía no las veo consolidadas. Camaleón me parece que está intentando crear una industria partiendo de cero, y con un método distinto al tradicional en este país, que es la revista mensual. Creo que llevan una política, no sé si industrialmente inteligente, porque no sé cómo llevarán los números, pero a juzgar por la coherencia de lo que editan sí que parece inteligente. Parece que van dando pasos poco a poco pero asegurando. Está muy bien que hayan abierto un abanico de registros muy distintos, desde los libros de **Sequeiros**, que son tan raros, hasta cosas como el MONDO LIRONDO o MR. BRAIN, que son un humor también raro, pero más accesible, hasta otras cosas que parecen un poco más *mainstream*, como el *TESS TINIEBLAS* o el *RAYOS Y CENTELLAS*, o ya directamente los *mangas*, y también las revistas de información y crítica. Creo que están haciendo una labor inmensa, me sorprende la capacidad de sacar tantas cosas y muchas de ellas sorprendentes y en general con un nivel de calidad muy alto. *TESS TINIEBLAS* es un intento de hacer una cosa comercial y al mismo tiempo digna, es un poco lo que yo ya he renunciado a hacer, en un punto similar a la línea Laberinto de Planeta. Respecto a estos, entono el mea culpa porque no me he leído ninguno todavía y, como editor, debería hacerlo para mantenerme al día. Como autor he hojeado alguno y no ha llegado a interesarme lo suficiente como para sentarme a leerlos. Gráficamente la colección es desigual y la veo verde, pero debería leerla para juzgar también los guiones, porque sé que hay guionistas muy competentes.

¿Crees que la crisis actual va a mejorar?

No sé qué pensar. Como me pongo en plan neutro, no quiero ser pesimista ni optimista porque sí, y me quedo muy desconcertado ante el panorama de la Historieta hoy en día. Hay alguna clave que se me escapa, no alcanzo a entender por qué la gente ha dejado de leer tebeos. Se me ocurren mil causas parciales, empezando por el desinterés de los editores, continuando por la falta de profesionalidad de muchos autores, y ahí me incluyo yo por renunciar en un momento dado a dar la batalla comercial. Yo conozco mis motivos, pero no conozco los de los demás. En algunos puedo adivinar una falta de ganas de hacer algo comercial, pero no porque les apetezca hacer otra cosa, porque luego tampoco hacen nada más, así que no entiendo muy bien qué ha pasado ahí. El público no se esfuerza nada. Ya sé que el público no existe, es una entelequia, pero tengo la extraña sensación de que es comodón y a la que no acaba de entender algo, ya no le interesa. Parece que sólo lee cosas muy evidentes. Ya sé que esto pasa en todo, que hay películas que tienen menos público que otras porque utilizan el lenguaje de una manera menos convencional, pero en el *comic* se nota más que en otros sitios.

Entrevista realizada y editada por ***Santiago García.***



Fríos y fascinantes, los perros que dibuja Max destilan una inhumanidad que va más allá de su naturaleza canina.

EL MAPA DE LA OSCURIDAD

INVADIENDO PRIMERO EL HUESO PARIETAL, LUEGO EL OCCIPITAL, FINALMENTE TODA LA CABEZA...
UNA ESTACA CLAVADA EN EL CENTRO GEOMÉTRICO DEL CRÁNEO, PRESIONANDO, ABRIENDO, COMO UNA CUÑA.
Y EL FRÍO... SIEMPRE EL FRÍO...

SE HA ALOJADO DENTRO DE MÍ. LO SIENTO CRECER Y EXTENDERSE DESDE LA MÉDULA DE LOS HUESOS HASTA LAS YEMAS DE LOS DEDOS, IGNORÁNDO EL CALOR BOCHORNOSO DE ESTA TARDE DE SEPTIEMBRE.
NO DEBÍ HABER SUBIDO AQUÍ ARRIBA. ME AHOGABA EN LA BODEGA, PERO ESTO ES PEOR AÚN !

¿QUÉ ES ESTO?! ¿DE DÓNDE DIABLOS HAN SALIDO?!
PESCADO FRESCO, Y VA SU OLOR ES NAUSEABUNDO!
ESTOY PEOR... ESTOY EMPEORANDO RÁPIDAMENTE, Y EL TIEMPO SE ESCURRE COMO AGUA ENTRE MIS DEDOS... ¿POR QUÉ NAVEGAMOS TAN DESPACIO?
OTRA VEZ EL DOLOR...
NO HAY CIELO NI MAR, NADA, SALVO UNA MASA UNIFORME Y DENSA, VACÍA DE TODO COLOR, EN LA QUE ES IMPOSIBLE DISTINGUIR LA LÍNEA DEL HORIZONTE...
...UN MAGMA OPACO E INMÓVIL QUE ENVUELVE EL BARCO HASTA HACER DOLOROSO SU AVANCE.
PODRÍAMOS NAVEGAR DURANTE SIGLOS EN ESTA LLANURA DE PLOMO SIN LLEGAR A ATRAVESAR JAMÁS ESTE INMENSO VIENTRE, ESTA CAMPANA LLENA DE SILENCIO, QUE DEVORA TODO SONIDO, QUE AHOGA INCLUSO EL ZUMBIDO DE LOS MOTORES.
DUELE. OIGO LA SANGRE GOLPEANDO FURIOSAMENTE LAS SIENES. ME DUELE MEDIA CABEZA, MEDIA CARA. OIGO LAS RISAS DEL INNOMBRABLE FESTÍN EN LAS CIRCUNVOLUCIONES DE MI CEREBRO.
CÉLULAS CANÍBALES DEVORANDO.

El legendario gran proyecto de Max queda por ahora, y quizás definitivamente, en punto muerto. A un hombre de treinta y tantos años le diagnostican una enfermedad terminal y le dan cinco meses de vida. Esta situación hace que se plantee la gran pregunta existencial: si ha de morir tan joven, ¿qué significa la vida? Buscando la respuesta, recuerda un episodio de su infancia, un incendio en la casa paterna del que se salvaron unos pocos libros, uno de los cuales, de leyendas del Cáucaso, relee. Intuyendo que en ese libro se esconde una pista fundamental para descifrar el enigma, emprende un viaje al Cáucaso en busca del autor de la obra, primero, y de su hija posteriormente, cuando descubre que el autor ya ha muerto. La historieta sigue el viaje, primero fluvial y luego terrestre, en pos de la muchacha, un viaje plagado de encuentros insólitos, rastros de mitología caucásica y vestigios de un comportamiento arcaico. Es un itinerario cargado de potencia simbólica, con el fuego como elemento unificador de toda la narración. El encuentro final con la hija del autor, las condiciones en las que la encuentra y lo que ella le cuenta es la culminación de la historia. El relato, estructurado en dos líneas narrativas paralelas, tras descartar una tercera que existía en el plan original, ofrecía también un macabro diálogo entre un búho y un pez cada vez mayor que se quiere comer al búho, alegoría del tumor que crece en el interior del protagonista.

En 1988 Max emprendió un proyecto que no llegaría a completar: Meteor, libro encargado por Albert Mestres para la colección iniciada por el Requiem, de Ana Juan. La acción transcurre en una villa con jardín renacentista repleto de estatuas. Se desarrolla un triángulo amoroso entre el matrimonio que vive en la villa y una muchacha que llega de fuera, con abundancia de escenas dramáticas y lacrimógenas. Mientras, en el jardín cae un meteorito del cual escapa un ente que es capaz de poseer y animar cuerpos, adoptando su forma. El ente es una especie de gas que, fuera de cualquier cuerpo, se muestra como una extraña criatura. El extraterrestre da vida a las estatuas del jardín y participa en el drama romántico de los moradores de la finca, drama que desemboca en un complicado crimen que parecería pasional pero resultaba en realidad de origen alienígena.

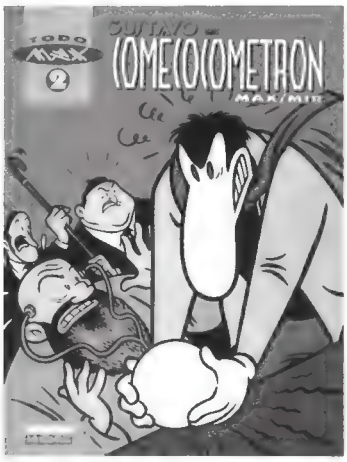
MAX OBRA A OBRA

GUSTAVO CONTRA LA ACTIVIDAD DEL RADIO

La Cúpula, 1981
Reeditado como "Todo Max" nº 1

Primera incursión del joven **Max** en el relato por entregas. El personaje emblemático de la primera parte de su carrera (peludo y rabioso Gustavo) une sus fuerzas con otros iconos del *underground* histórico (Makoki y el peligroso tío Emo) en un *crossover* que los enfrentará a la amenaza nuclear (también emblemática de una época) en un jocoso cúmulo de despropósitos alucinógenos y acción directa. A destacar la línea, ya exquisita y premonitoria de futuras bellezas. (La sombra de **Crumb** va quedando atrás.)

francisco naranjo



COMECOCOMETRÓN

La Cúpula, 1994
"Todo Max" nº 2

Crónica de la desaparición de Gustavo y del advenimiento, también, de una nueva época: los años 80. De la mano del guionista **Vicenç Mir**, **Max** construye un relato de corte clásico en el que va desprendiéndose de forma sistemática de viejos ropajes, de tics, de lastres pretéritos, y se adentra en la década que lo confirmará como uno de los dibujantes más deslumbrantes de nuestra cantera. Un nuevo Gustavo (pelo corto, chupa de cuero), preludio de Peter Pank, se aleja al final del libro hacia un horizonte incierto. Los tiempos han cambiado y el futuro no es, parece, suyo. (Por lo demás, acción, humor y mala leche, como es de rigor, con buenos y malos, banderas negras y un trazo que es, ya sí, pura magia. Un trabajo vibrante cuya edición en álbum se resiente del prolongado retraso.)

f.n.

EL CARNAVAL DE LOS CIERVOS

Arrebato, 1984

La primera perla en una carrera cuajada de ellas. Un pequeño libro (de cuando la Europa de los tebeos estaba justo ahí, a la vuelta de la esquina), un trabajo ligero, dentro ya del fantástico referencial, en el que se mezclan la plástica *punk* y la magia celta con una estructura deudora de la mejor serie B de los años 50. La elegancia del trazo brilla con luz propia en lo que durante mucho tiempo ha sido considerado, inexplicablemente, una obra menor.

f.n.

PETER PANK

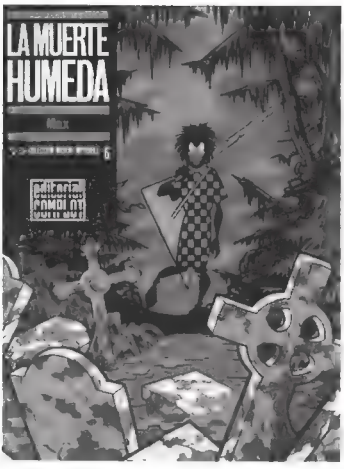
La Cúpula, 1985
Reeditado como "Todo Max" nº 7

Simpático y desmadrado pastiche cómico de la adaptación del *PETER PAN* de **Disney**, tal como la conociéramos en los tomos de películas de Jovial de los años '60 y '70, transformado en crónica de tribus urbanas de los '80 y engrasado con tanto acierto que **Max** casi no tiene que cambiar ni un pelo del argumento para que la parodia se ajuste como un guante al universo *punk*. Impagable la trasposición de secuencias e incluso diálogos casi literales de la adaptación de Jovial que, como una especie de biblia de la única religión verdadera, funciona como un reloj en la mente nostálgica del lector, disparando inmediatamente los mecanismos de identificación oportunos y ayudando a despegar al relato. *Punks*, *hippies* y *rockers* aparecen encarnando papeles de la "pieza" que, gracias al talento de observador de **Max**, parece que fueron escritos para ellos, incorporando guiños y trazas de las tribus musicales mencionadas en sorprendente concordancia con sus arquetipos modelo, descarriados, indios y piratas, incluyendo homenajes al sado-maso clásico de historieta, a través de otra transposición afortunada, la de las sirenas por ninfómanas.

Enrique Vela

LA MUERTE HÚMEDA

Complot, 1986



Colección de historietas fundamental para entender la evolución temática y artística de **Max**. Aunque balbuceante y desigual, tiene momentos de brillo y multiplica su valor como borrador de motivos gráficos y argumentales que explorará en próximos años. Se ensayan aproximaciones literarias y mitológicas, y cierta obsesión mórbida unifica el tono de los relatos.

Trajano Bermúdez

EL BESO SECRETO

La Cúpula, 1987

Recopilación de cuatro historias a color, con prólogo y galería de bocetos, del período '83-'87 y temática diversa. Siendo el primer álbum en el que **Max** se enfrenta al color, se aprecia ya una explosión estética en su tratamiento, sobre todo en las historietas cronológicamente posteriores, *"MUSGO Y MÁRMOL"* y *"EL INVIERNO NO HA HECHO SINO COMENZAR"*, huyendo de los contornos de tinta del dibujo y recreándose en la vivacidad de las gamas de los paisajes naturales. Esta evolución coincide con un despegue de las preocupaciones temáticas de **Max** que va abandonando paulatinamente los temas más reflejo de su origen *underground* (como podría ser aún *"Algo Grotesco"*, chiste mudo con iconografía de género terror), e inclinándose por interpretaciones muy personales de temas mitológicos, románticos o tribales, a los que aporta rasgos modernos desde una perspectiva de respeto profundo y comprensión del pensamiento mitopoético.

E.V.

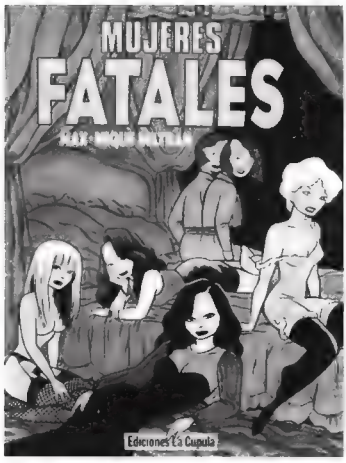
EL LICANTROPUNK

La Cúpula, 1987
Reeditado como "Todo Max" nº 8

Segunda entrega de una saga forzada. Lo que en el primer título era juego gozoso y experimento anarquizante, se torna aquí compromiso errático. No obstante, **Max** es siempre **Max** (aun en sus horas más bajas) y el excelente pulso narrativo, amén

de un sentido del humor casi entrañable, se mantiene a la altura de una labor gráfica con muchos más aciertos de los que podían esperarse de un trabajo que se antoja, en una primera lectura, de compromiso. (Atención a las primeras planchas: el fantástico de *glamour* y media de rejilla, tan definitorio de su estilo durante la mayor parte de los 80, encuentra en ellas su mejor y más brillante resumen.)

f.n.

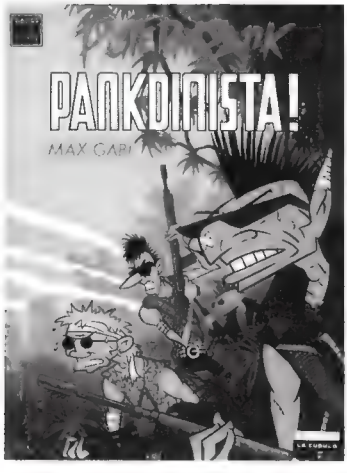


MUJERES FATALES

La Cúpula, 1989

Entre las escasas colaboraciones de **Max** con otros guionistas, sin duda destaca muy por encima de las demás esta serie que nació como proyecto para la revista COMPLOT! y acabó publicando mucho después EL VÍBORA. Del talento indiscutible de **Mique Beltrán** y **Max** podía esperarse mucho, y sin duda las expectativas se confirmaron con creces: un conjunto de relatos minuciosos, de construcción milimétrica y sedosa resolución, que aúnan el buen hacer narrativo del mejor **Mique** y el talento visual de un **Max** que muy pocas veces ha estado tan brillante y tan contenido a un tiempo. Repaso genial a todo un rosario de tópicos, demolición sinuosa de lugares comunes, el aliento poético de cada capítulo convierte a este libro en uno de los títulos indispensables de la Historieta española de los últimos 25 años.

f.n.



PANKDINISTA

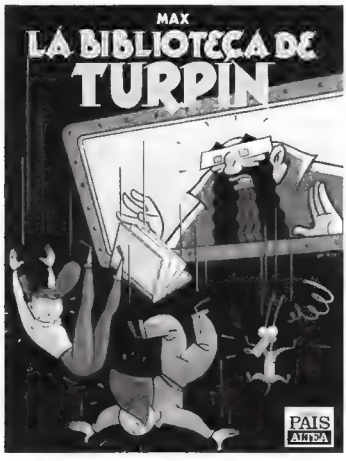
La Cúpula, 1990
Reeditado como "Todo Max" nº 9

Donde se demuestra que **Gabi** no es, por supuesto, **Max**. O cómo no siempre es buena idea continuar un proyecto cuando no se tiene ya interés suficiente por él, ni siquiera delegando parte del trabajo gráfico en un ayudante que, a juzgar por los resultados, no estaba a la altura. No obstante, mantiene unos mínimos que para sí quisieran otros muchos títulos menos vilipendiados de otros autores. (Esto sí es una obra menor.)

f.n.

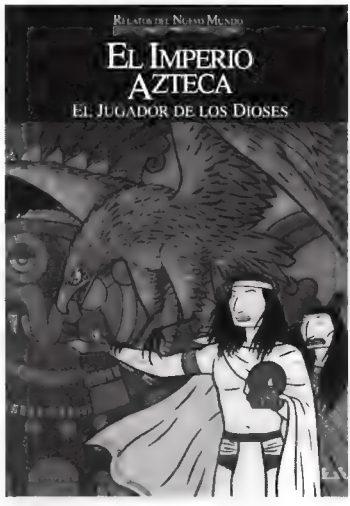
LA BIBLIOTECA DE TURPÍN

Pequeño País/ /Altea, 1990



Pese a haber sido poco apreciada en su momento por la crítica (¿por la qué...?), *LA BIBLIOTECA DE TURPÍN* constituye, a mi juicio, uno de los trabajos más honestos, coherentes y voluntariosos de toda la carrera de **Max**. Aun presentando algún problema de ritmo interno al ser leído de forma continua (su publicación original por entregas en el seno de EL PEQUEÑO PAÍS enmascaró dichos defectos), el álbum permite reencontrarnos con ese **Max** en su mejor registro de exquisito fagocitador de mitos, estilos y escuelas tanto gráficas como narrativas, de acertado maestro de ceremonias del homenaje y la referencia bienintencionada (**Graves**, **H.G Wells**, **Conan Doyle**, **Lewis Carroll**, **Chuck Jones**, **Edgar Pierre Jacobs**...). Obra infantil en el mejor sentido de la palabra, absolutamente reivindicable tanto por su elevado nivel gráfico como por su infrecuente y bien entendido didactismo.

Antonio Trashorras



EL JUGADOR DE LOS DIOSES

Planeta-Agostini/ Quinto Centenario, 1992

Obra autoasumida como maldita y poco satisfactoria por el propio **Max** dentro

de su producción (hasta el extremo de ni siquiera incluirla en sus bibliografías), *El jugador de los Dioses*, aun siendo, bien es cierto, una historieta obviamente "de encargo" y casi carente de inquietudes personales, al menos presenta una serie de alicientes gráficos que, desde fuera y sin estar empapado de la frustración creativa que el propio autor afirma haber padecido durante su realización, pueden ser contemplados como factores de redención de esta obra menor, sí, pero ni mucho menos despreciable. Narrada visualmente con todo el buen pulso posible partiendo de un guión tan aquejado de deficiencias estructurales e insatisfactorio dramaticamente como el entregado por **J. Félix Machuca**, la obra permite, desde luego, contemplar la hermosa aproximación estética de **Max** a la iconografía azteca.

A.T.

ÓRFICAS

Fundación
Luis Cernuda, 1994

Edición exquisita para un trabajo excepcional en cuyas páginas nos topamos con el mejor **Max** de hoy: las diez planchas de la historieta *"Katabasis"* son seguramente lo más deslumbrante que ha salido de su tablero de dibujo en los últimos cinco años (que no es poco). Además, un texto que enumera (incluso ordena) obsesiones e influencias y un puñado de ilustraciones excelentes que delimitan una oscura tierra de luces y sombras, un país de frondosos bosques y simas vertiginosas por el que transita el genio de **Max** (trazador de mapas, iluminador de ensueños y, también, de pesadillas), afilado y limpio, en plena madurez.

f.n.

COMO PERROS!

La Cúpula, 1995
"Todo Max" nº 10

Recopilación de historietas de orígenes diversos que abarcan el período '91-'95. Incluye dos de temática, digamos, social, acerca de los sucesos en Bosnia, aunque primando el lado humano sobre el político: *"Nosotros somos los muertos"*, título seminal de la posterior revista internacional editada por **Max** desde Palma, y *"Bienvenidos al infierno"*, reflexión sobre el tema a partir de sueños del propio **Max** introducido como personaje/narrador en *off*. Dos más, por otro lado, de inspiración en la antigüedad pre-racionalista de Mesopotamia y Grecia, revisando los mitos de Babel (*"La construcción de la torre"*) y Orfeo (*"Katábasis"*), desde un punto de vista psicológico actual pero, en lugar de desmitificar por la vía socrática, restaurándoles su fuerza y su porqué, revelando la inextricable relación de los mitos clásicos con la mente humana de todas las épocas, sin perder la estatura épica de los relatos ni el rigor en la ambientación y caracterizaciones. Una quinta historieta completa el álbum, *"Los invasores"*, sucesión de *pin-ups* que parodian los argumentos *SF* de los '50 acerca de marcianos con bastante gracia. Estilísticamente, el trazo de **Max** abandona la rotundidad clásica de línea, digamos, clara, por un acabado menos neto, más en la línea del *comic* independiente actual, que no hace sino afianzar la individualidad de su estilo cambiando de planteamiento estético. El álbum resulta muy sólido e incluso rezuma cierta unidad, centrando ya los temas que obsesionan a su autor de forma más genuina: el miedo y la muerte en sus diversas formas y presentaciones.

E.V.

EL CANTO DEL GALLO

La Cúpula, 1996
"Todo Max" nº 11

Quizá el album más esperado por los viejos seguidores de **Max**. Reúne en 43 hermosas páginas varias de las historietas cortas (en ocasiones coloreadas para esta edición) más memorables en toda la trayectoria del

autor (desde la propia pieza que da título al volumen hasta la casi legendaria *"... El Encuentro entre Walt Disney y H.P. Lovecraft"* pasando por pequeñas joyas como *"La Confederación de las sombras"*, *"El Grito"* o *"La Persecución"*), junto a alguna que otra rareza de difícil localización. Libro imprescindible, protéico y repleto de tanto humor como sensibilidad, en el cual sólo se echa en falta (por aquello del completismo) la inclusión de *"Zeus y las musas"*, tercer y último de los *Cuentos Boreales* publicados en su día en la revista Rumbo Sur, ausencia aún más lamentable al tratarse de uno de los trabajos más relajados, lúdicos y espontaneamente preciosistas de su carrera.

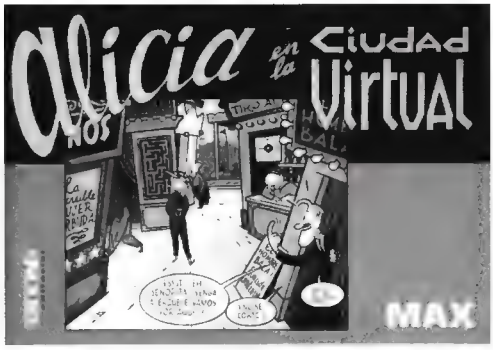
A.T.

MONOLOGO Y ALUCINACIÓN DEL GIGANTE BLANCO

Paco Camarasa & MacDiego, 1996

Partiendo de un icono neolítico presentado en foto b/n con pie a la entrada del libro, vista aérea del dibujo de un gigante en erección armado de una especie de maza, nos ofrece **Max** una peculiar mezcla de texto e ilustración. Un poema de **Dylan Thomas** le ha llevado hasta este fetiche de la fertilidad, excusa iconográfica en la que se apoya el texto para desgranar una suerte de reflexión frente a la soledad y la muerte que el autor divide, inspiradamente, en dos partes: *"Monólogo"* y *"Alucinación"*. El monólogo se construye como la reflexión de un ser que parece tomar, por vez primera, conciencia de su situación y de su existencia, perplejo ante todo: su tamaño, su estado, su inmovilidad, su vida, si la tiene o la ha tenido. Vagando por los vericuetos de su estructura, en referencia continua a la fotografía inicial, **Max** y el gigante blanco buscan desesperadamente una respuesta a, finalmente, la única pregunta: ¿estoy vivo?, ¿estaré vivo? Tras ello, el texto alucinatorio constituye el cuerpo de la obra, la única parte que está ilustrada. Si el monólogo resulta espeluznante por su lucidez y su cercanía, el de la alucinación, estructurado como párrafo-pensamiento frente a ilustración, nos ofrece un ramillete de divagaciones y pinceladas del inconsciente de una fuerza y una precisión metafóricas sorprendentes. Hablo de las imágenes literarias; las otras, correspondientes, en su calidad, al **Max** de los últimos trabajos. Son imágenes tan exactas y personales que convierten a este libro en un esfuerzo extraordinario, tanto más apreciable cuanto más terroríficamente fácil resulta de compartir.

E.V.



ALICIA EN LA CIUDAD VIRTUAL

Midons, 1996

Ensayo de serie para la prensa (apareció por entregas en El País de las Tentaciones), el ánimo alimenticio no llega a ocultar las virtudes de un **Max** profesional que ofrece, bajo el seductor barniz de la línea aterciopelada, algunas ideas ya muy trilladas y un par de guiños para compañeros de viaje. Otra obra menor en su carrera (estimable, no obstante, por su dimensión referencial y la limpieza del trazo).
(Como nota al margen, citar la edición, ajustada y elegante.)

F.N.

ILUSTRACIÓN

DIAGRAMAS Y FASCINACIÓN

Sin Nombre Ediciones, 1986
Libro de bocetos compartido con **Pere Joan**.

MAX: CARN I OS

Casal Balaguer, Ajuntament de Palma, 1994
Catálogo de la exposición del mismo nombre que tuvo lugar en Palma de Mallorca en el mes de Junio de 1994. Prólogo de **Santiago Auserón**.

MAX: DIBUJOS RAROS

Midons, 1995
Selección de dibujos y bocetos del periodo 1989-1995. Prólogo de **Ever Meulen**.

UNDER COMIC

&

LA COMICTIVA

PRESENTAN...

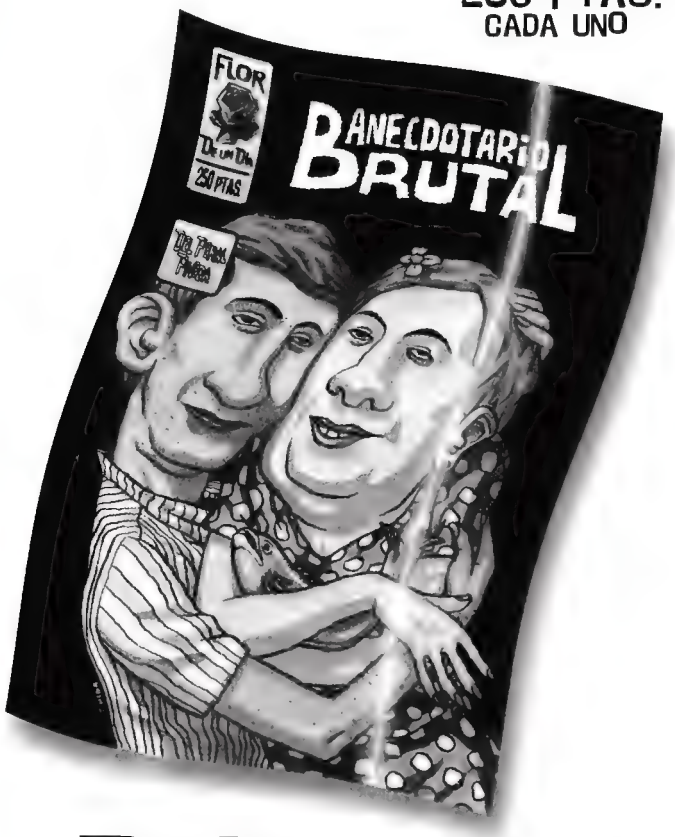
FLOR DE UN DÍA

NUEVA COLECCIÓN
NUEVOS AUTORES

A LA VENTA
EN LIBRERÍAS
ESPECIALIZADAS Y
EN EL APDO. 51363
28080 MADRID

J.L. AGREDA

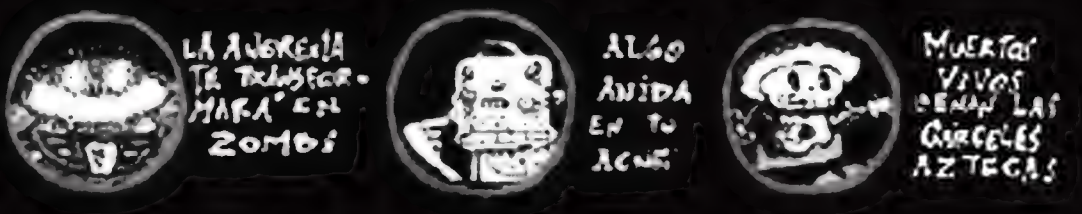
250 PTAS.
CADA UNO



DEL PERAL PINEDA

MINISERIE DE DOS NÚMEROS DIFERENTES.

LA COSA PRINGOSA



DARÍO ADANTI

TIERRA DE GIGANTES

Steve Ditko

1.

"De pequeño" había un dibujante de *SPIDERMAN* que me gustaba y otro que no. Sin saber aun cómo se llamaban (bendita infancia), sí sabía ya porqué me atraía el estilo de uno y me desagradaba el del otro. El "primero" (por supuesto, también desconocía la verdadera cronología de la serie) se caracterizaba tanto por su realismo a la hora de tratar la escenografía urbana (edificios, calles, vehículos...) como por la grácil expresividad y movilidad de sus fibrosos, contundentemente cárnicos personajes, incluido el propio Spiderman, elegantísima estatua griega en movimiento, nunca hipermusculada, que mi mano infantil se obstinaba en copiar una y otra vez. El "otro" dibujante de *SPIDERMAN* era, en cambio, la antítesis perfecta, casi premeditada del primero. Donde aquel se molestaba en crear una detalladísima ambientación de corte poco menos que fotográfico, éste apenas pasaba de definir vagamente, y en función de unos cuantos trazos perezosos (o eso pensaba yo), el marco por el cual evolucionaban unos personajes normalmente encuadrados desde la más adusta frontalidad, detalle que, para más inri, chocaba también con la tendencia del "primero" a componer sus páginas a base de planos siempre variados, de angulaciones juguetonas, que enriquecían la sensación de dinamismo lograda por la propia evolución cinética de sus figuras, siempre un prodigio de elasticidad. Y es que esa es otra: los personajes. El "segundo" conseguía de sus "actores" las poses más hieráticas posibles, ya se encontrasen parados (transmitiendo la sensación de ser esforzados modelos fotográficos, capturados un segundo antes de sentir calambres tras un rato de permanecer en la misma postura) o en supuesto movimiento (impagable la impresión que causaban esos muñecos de cartón piedra y músculos nada impresionantes aparentemente suspendidos en el tiempo, corriendo o saltando rodeados de chocantes lineas cinéticas que, en lugar de transmitir movilidad, añadidas a la adusta puesta en escena no hacían sino provocar una mayor artificiosidad y extrañeza en el conjunto.

Cualquier conocedor mediano del superhéroe arácnido ya sabrá que el "primero", el que me volvía loco, era, por supuesto, el gran **John Romita** padre; mientras que el "segundo", el que por entonces aborrecía, no es otro que el enorme, inclasificable, único... **Steve Ditko**. Los años han pasado y, sin haber dejado de admirar la plasticidad y el preciosismo poco menos que helénico de **Romita**, he acabado no sólo apreciando a **Ditko**, sino incluso admirándolo con ese fanatismo sólo esgrimido con "los más grandes". Todo lo que fueron inconvenientes para que mi lejana mirada infantil disfrutara de sus heterodoxas páginas hoy se ha tornado alicientes, enigmas, interrogantes que me llevan a sumergirme una y otra vez en esas planchas rarísimas, casi carentes de semejanzas con las de cualquier otro autor señero en la historia del medio, tratando de descifrar sus exóticas claves estilísticas; a estudiar con fruición las constantes de una forma tan furibundamente aparte de entender la narración gráfica.

2.

Nacido en Johnston (Pennsylvania) el 2 de noviembre de 1.927, **Steve Ditko** se graduó en la Cartoonist & Illustrators School de dicha localidad, antes de comenzar a trabajar a principios de los 50 para varias editoriales, en plena onda expansiva provocada por la explosión de los primeros títulos de horror de la E.C. Comics. Sus primeras páginas ven la luz en el número 27 de *Black Magic* (noviembre, 1.953), publicado por Prize Comics. Sus siguientes trabajos aparecen en *The Thing* nº 12 (diciembre del mismo año), de la Charlton Comics, y en Fantastic Fears nº 5 (enero del 54) de la Farrell. A continuación realiza historietas y portadas para *comics* de misterio y fantasía de la Charlton, los cuales, la verdad, no pasaban de ser pálidas copias de los pujantes títulos E.C. No obstante, incluso en el no muy brillante marco de la Charlton, aquellos primerizos trabajos destacan lo suficiente como para que, trás percibir su poder de atracción, no tarden en explotar su tosco (y a veces contundentemente explícito en la exhibición de la violencia y el pánico) grafismo en mil y una portadas.

Pieza activa en la recta final de la colección *The Thing*, así como en *Space Adventures*, en 1.956 **Ditko** halla un lugar semifijo en la editorial Atlas (futura Marvel), sin que ello signifique su salida de Charlton, donde precisamente en el número 33 de *Space Adventures* (marzo 1960) presentará su primer intento de superhéroe: *Captain Atom* (cabe destacar lo sorprendente de que hasta 1.960 ningún personaje de *comic* hubiera esgrimido la energía atómica como fuente de superpoderes, teniendo en cuenta el furor despertado por dicho tema en Estados Unidos desde los días de Hiroshima). Aquel mismo año, también realiza para Charlton la adaptación a Historieta del largometraje cinematográfico *Gorgo*, cuya excelente aceptación origina

THE WORLD HAD ALREADY ACCLAIMED ME, ANTON GORGE, AS THE GREATEST LIVING SCULPTOR... BUT I WAS ABOUT TO SURPASS ALL MY OTHER CREATIONS!!!
THIS HAS BEEN MY LIFE-LONG AMBITION! ALL THE DETAILS HAVE BEEN WORKED OUT, AND I AM READY TO BEGIN WORK ON MY EPIC... GOOD VERSUS EVIL!!

una nueva colección basada en otra *monster movie* de éxito, *Konga*, también ilustrada por **Ditko**. Ello unido a otros títulos de la compañía como *Unusual Tales*, *Out of this World* o *Tales of the Mysterious Traveler* da una idea de su asentamiento laboral durante esa época.

En 1.962 la producción de **Ditko** ya comienza a resultar enorme, simultaneando las mencionadas *Captain Atom*, *Konga* y *Gorgo* con constantes piezas breves para Charlton y Atlas, entregadas a un exigente ritmo mensual. A destacar su trabajo en los ocho números de *Amazing Adult Fantasy* editados por Atlas, donde **Jack Kirby** y él se repartieron las responsabilidades gráficas, a partir de textos

de **Stan Lee**, supremo regurgitador de tramas macabras amputadas del celuloide de *serie B* y la literatura *pulp*.

No obstante, en esa época de febril actividad todavía tuvo tiempo para participar en el nacimiento del que sería uno de los personajes más importantes en la historia del *comic book*, además de, por supuesto, el trabajo por el cual es más conocido aun: *Spider-Man*. Resulta engorroso narrar en detalle, por enésima vez, los orígenes del trepamuros (cómo **Joe Simon** y **Jack Kirby** en los 50 diseñaron para Harvey un superhéroe llamado The Silver Spider; cómo **Kirby** recuperó la idea para Marvel; cómo **Ditko** redefinió el concepto visual y **Stan Lee** se apropió de todo el mérito posible, etc., etc.), aunque no se puede dejar de lado la importancia capital de aquel nº 15 (agosto 1962) de *Amazing Fantasy*, en el cual se presentaba al personaje que con el tiempo acabaría convertido en el símbolo gráfico más utilizado para representar a la propia "casa de las ideas". Lo que sigue, como se suele decir, es historia, y, además, archisabida.

Al poco, **Ditko** añadirá otro gran personaje al bestiario superheroico de Marvel, el *Dr. Strange*, maestro de las Artes Místicas (de rasgos capturados del mismísimo rey de lo macabro en el celuloide, **Vincent Price**), cuyo delirante periplo aventurero a partir del nº 110 (julio 1963) de *Strange Tales* constituye un afortunado mejunje gráfico-narrativo de viajes astrales, ominosos hechizos y libros mágicos, Brujería con mayúsculas, galimatías místicos, brumas ectoplasmáticas, paisajes surreales y dimensiones paralelas que, para muchos, constituye su mayor y más original aportación al medio.

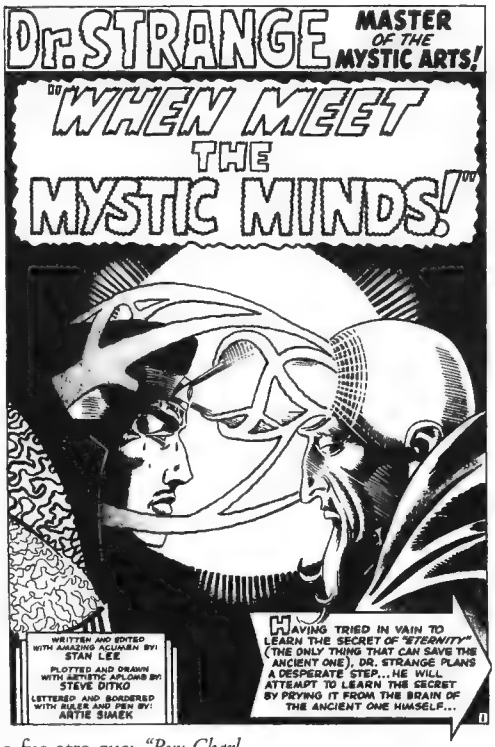
Con esta insólita obra, **Ditko** se supera a sí mismo, tanto en calidad como en excentricidad. Sus alucinógenas visiones de los universos de fantasía por los que vagaba este mago -el cual, por cierto, no deja de manifestar cierta deuda con el héroe místico de la D.C., Dr. Fate- causaron gran impacto en los lectores de los 60, que, no sin sorpresa, verían en las imágenes de **Ditko** el eco de posibles (aunque no confirmadas) experiencias con las drogas psicotrópicas, por entonces en pleno apogeo entre la juventud *hippie*. La conjunción de dicha estética "ácida", unida a la impronta de cierta tradición *lovecraftiana* (en los textos de **Lee** hay algún homenaje a **Clark Ashton Smith**), al terror barato a lo **Roger Corman** en la AIP, al *pulp* esotérico de gente como **Seabury Quinn**, **Hope Hodgson**, **Dennis Wheatly** o incluso

Jack Williamson, dio como resultado una serie magistral, de tono verdaderamente único, de una textura enrarecida y macabra que aún permanece como un islote al margen de modas, escuelas y tendencias en la historia del *comic*; una pieza que por sí sola justifica el calificar a **Ditko** como uno de los ilustradores más excepcionales (por raro y por magnífico) de todos los tiempos.

A mediados de 1.963, **Ditko** comienza a desprenderse, poco a poco, de la miríada de obligaciones con que había ido cargándose desde años atrás, empezando por el abandono de *CAPTAIN ATOM*, *GORGO* y *KONGA* para centrarse en sus dos series estrella en la Marvel: *AMAZING SPIDER-MAN* y *DR. STRANGE*, sólo compaginadas, muy de vez en cuando, con alguna que otra historia para pequeñas editoriales independientes. En 1.964, Charlton publicará un *comic book* especial titulado *FANTASTIC GIANTS* cuyo contenido no es otro que las dos primeras historias de *GORGO* y *KONGA*, así como alguna otra antigua pieza fantástica (vudú, sabios locos, platillos volantes...) realizada por **Ditko** en la pasada década. El estatus estelar ya alcanzado por el ilustrador queda demostrado con el titular que domina la portada de aquel tebeo, publicado con vitola de gran acontecimiento: *"A Steve Ditko Special"*, rezaba en gruesas letras, junto al dibujo de un hombre armado con un pincel chorreante y un frasco de tinta china en lugar de su cabeza, imagen que desde entonces se convertirá en el caricaturesco símbolo del propio dibujante.

Desafortunadamente, aquel momento de gloria no duró demasiado, debido al progresivo deterioro ("diferencias creativas") en las relaciones con su inefable guionista y "jefe" en Marvel, **Stan** *"The Man"* **Lee**, llegando al extremo de pasar meses sin hablarse, pero continuando el trabajo común en *AMAZING SPIDER-MAN* a través de intermediarios. Situación tan absurda acaba en 1.966 cuando el dibujante, harto de esta guerra de nervios, abandona la compañía neoyorquina. Sin entrar en los motivos concretos de tal ruptura, sí es obvio que parte de la culpa radica en el dichoso e incoherente sistema de trabajo patentado por **Lee** para "sus" dibujantes, el cual a duras penas podía encajar en la forma de concebir su labor por parte de un creador como **Ditko**, progresivamente concienciado de su situación en el panorama historietístico. En cierto modo, él fue el primero que trató de defender un cierto grado de control autoral sobre su trabajo en el seno de la implacable máquina de chorizos en que Marvel se había ido convirtiendo a medida que su éxito aumentaba.

Tras esto, **Ditko** volvió a Charlton, donde, como es lógico, fue recibido con los brazos abiertos. Por entonces, dicha editorial experimentaba una ofensiva de la mano de su nuevo editor en jefe, **Dick Giordano**, quien trataba a toda costa de garantizar un sitio en el mercado para la veterana empresa. La mezcla de nuevos y viejos talentos (desde **Pat Boyette** hasta **Denny O'Neil** pasando por **Jim Aparo** o el propio **Ditko**), los *revivals* de antiguos personajes junto con la creación de otros tantos, así como el énfasis puesto en las columnas de texto que apelaban a la complicidad de los *fans*, con el ejemplo obvio de la fórmula comunicativa hallada por **Stan Lee** en la Marvel, fueron los síntomas del esfuerzo de **Giordano** por sacar a la Charlton del pozo en el cual se había sumergido a lo largo de los 60 (de hecho, el agresivo pero simpático -por sincero y desprejuiciado- *slogan* de la compañía durante esta fase no fue otro que: *"Buy Charlton Comics, we need your money"*).


Dr. STRANGE
MASTER OF THE MYSTIC ARTS!
"WHEN MEET THE MYSTIC MINDS!"
WRITTEN AND EDITED WITH AMAZING ACUMEN BY: STAN LEE
PLOTTED AND DRAWN WITH AESTHETIC APLOMB BY: STEVE DITKO
LETTERED AND BORDERED WITH RULER AND PEN BY: ARTIE SIMEK
HAVING TRIED IN VAIN TO LEARN THE SECRET OF "ETERNITY" (THE ONLY THING THAT CAN SAVE THE ANCIENT ONE), DR. STRANGE PLANS A DESPERATE STEP... HE WILL ATTEMPT TO LEARN THE SECRET BY PRYING IT FROM THE BRAIN OF THE ANCIENT ONE HIMSELF...

Sin embargo, pese a hallarse en una compañía propicia a la novedad, los mejores días de **Ditko** como dibujante parecían estar comenzando a dar paso a una etapa de paroxismo conceptual y expresivo, en la cual su compromiso creativo fue hallando definición en una serie de obras que, de forma paulatina pero con decisión, se van deslizando de lo lúdico hacia lo político-filosófico. Al regresar a Charlton, lo primero que hizo fue resucitar al *CAPTAIN ATOM*, para luego ocuparse de *BLUE BEETLE*, un oscuro personaje adquirido en los 50 a la difunta editorial Holyoke, y que hasta entonces no había sido demasiado bien usufructuado. Allí también creará un nuevo héroe que comienza a ejemplificar sus nuevas inquie-

tudes, *THE QUESTION*, implacable justiciero urbano, de perfil muy similar a *THE SHADOW*, que podía actuar sin ningún impedimento moral como policía, jurado y juez. Las contundentes y maniqueas aventuras de *THE QUESTION* (que, para variar, acabaron teniendo problemas con el Comics Code) se beneficiaron del estilizado virtuosismo con que **Ditko** había llegado a dominar las masas de blancos y negros, si bien no dejaban de resentirse de un nivel narrativo decididamente pueril, debido en parte al guionista **David Kaler**, y en buena medida al nuevo (y aún en desarrollo) armazón ideológico del dibujante, que acabará influyendo en tramas y diálogos.

Pese a que los esfuerzos de **Giordano** por enderezar el vuelo de Charlton resultaron estériles comercialmente, al menos, sí que sirvieron para reclamar la atención de D.C. Comics, que llamó al joven profesional a sus filas. Así, poco después, **Dick Giordano** entraría en D.C., llevándose consigo a sus mejores escuderos en Charlton: **O'Neil, Aparo** y, por supuesto, **Ditko**, quien vería en la histórica editorial una oportunidad decisiva de recuperar el privilegiado lugar en la industria perdido tras su marcha de Marvel. Para D.C. crearía dos nuevas series, marcadas por su inconfundible sello bizarro: *CREEPER* y *HAWK & THE DOVE*, las cuales significarán sus dos últimas contribuciones a la primera división de los *comic books*, antes de diluirse su presencia en el relativo anonimato de las pequeñas editoriales y los *prozines*.

3.

La segunda mitad de los 60 constituye una época decisiva en la vida personal y profesional de **Steve Ditko**; para ser más exactos, es la etapa en la cual su radicalismo expresivo, primero, y cierto deterioro moral provocado por la asunción final de su irreparable soledad en el ámbito viñetero estadounidense, después, acabarán confinando su producción a un rincón

The SINISTER SIX!
CAN SPIDER-MAN SAVE THE TWO PEOPLE HE LOVES MOST IN THE WHOLE WORLD FROM THE DEADLY SINISTER SIX?!
IN ORDER TO RESCUE BETTY BRANT AND AUNT MAY, SPIDEY MUST FIND A WAY TO DEFEAT THE UNDEFEATABLE SINISTER SIX!!
41 Pages
STAN LEE
STEVE DITKO
LETTERED BY: S. ROSEN
IT'S TAKEN A YEAR TO PRODUCE THIS DOUBLE-LENGTH EPIC, SO LET'S NOT WASTE ANOTHER MINUTE! AWAY WE GO!!

poco menos que anecdótico, casi de barraca de feria (ni perteneciente al *mainstream* ni arropado por el naciente *underground*).

Primero formará parte (junto a **Alex Toth**, **Johnny Craig**, **Neal Adams** y **Jeff Jones**) de la segunda oleada de grandes dibujantes llegados a la Warren, ilustrando, sin demasiadas ganas, competentes guiones de horror escritos por **Archie Goodwin** que verán la luz en CREEPY y EERIE, y que manifiestan si no interés por el material, sí, desde luego, su enorme talento para la creación de atmósferas densas e inquietantes. Otra incursión alimenticia tendrá lugar en la recién creada Tower Comics, dibujando números de la colecciones *T.H.U.N.D.E.R AGENTS*, *DYNAMO* y *NOMAN*. Pese a la notable calidad media de dichas series gracias a artistas de primera linea como **Wally Wood**, **Gil Kane**, **Al Williamson** o **Reed Crandall**, Tower caería en 1970 debido a problemas de distribución.

Pero, al margen de estos trabajos de supervivencia, la obra que ilustra de un plumazo en lo que **Ditko** había llegado a convertirse por aquella época es *MR. A*, editada desde 1.967 en las páginas del *prozine* por excelencia: el *WITZEND* de **Wally Wood**. Con esta serie (que arranca en el nº 3 de dicha publicación, siendo recopilada en 1.974 en una autoedición del propio autor), **Ditko** ataca de una vez por todas sus obsesiones ideológicas, dando forma a una obra inaudita, a caballo entre el ensayo indigesto y la cruzada desmedida, mitad pieza de ficción, mitad de tesis, destinada a promover la filosofía individualista y procapitalista de la radical novelista rusa de nacimiento y

estadounidense de adopción **Ayn Rand** (escapada de su país natal tras ser perseguida por el régimen comunista). Las ásperas ideas filosóficas (agrupadas bajo el término "objetivismo") de **Rand** (autora de novelas como *Los que vivimos*, *Vivir*, *Atlas Shrugged* y, sobre todo, *El manantial*, base literaria de la obra maestra homónima del cineasta **King Vidor**), le dan pie a revestir de confusa verborrea las tendencias ya apuntadas (y ahora exacerbadas) en *The Question*: creencia en un sistema de valores en el que la consecución de la propia felicidad es el propósito moral más elevado, no debiendo sacrificarse por otros ni sacrificar a otros por sí mismo; defensa del genio creador, del individualismo, muy cercana a **Nietzsche** y a ensayos de la propia **Rand** como *The Virtue of Selfishness* o *Capitalism: the Unknown Ideal*. Incomprendida en lo formal (tanto sus audaces y geométricas abstracciones como su portentosa capacidad para la diagramación escénica no encajaban, obviamente, en la sensibilidad visual del degustador medio de *comic books)* y simplemente impopular en lo temático (fue severamente criticada y tachada de fascista por el progresismo liberal), *MR. A* añadió confusión ideológica a una época marcada por cosas como los ingenuos relatos de **Denny O'Neil** en *Green Lantern/Green Arrow* y, sobre todo, creó una imagen de **Ditko** asociada para siempre al desmelenamiento ideológico y estilístico de una obra que, pese a ganarse el respeto de aquellos pocos que reconocieron la valentía de tan radical propuesta, en lineas generales hizo más mal que bien a la carrera del autor.

La incomprensión general hacia su esfuerzo más personal y combativo convertirá a **Ditko** en una suerte de viejo mercenario amargado y escéptico (sus entrevistas son deprimentes) que se traslada de ejército en ejército sin creer ya en causa alguna. En los últimos veinte años no ha dejado de ser una sombra de sí mismo, participando en proyectos sin futuro como el fugaz regreso en 1.974 del anciano rey león **Martin Goodman** al mundo de la edición con una nueva Atlas Comics de brevísima vida, la oscura dedicación al *comic* sadomasoquista, bajo la firma de su amigo **Eric Stanton** o la desdichada vuelta a Marvel para perpetrar cosas como la anacrónica y mortecina *Speedball*, colección en la cual, por respeto, mejor no detenerse demasiado.

De un tiempo a esta parte, el ya anciano **Ditko** ha vuelto a la carga con la extravagancia en *Steve Ditko's Strange Avenging Tales*, dislocada fusión de pretéritas fijaciones que, tras haber leído apenas su primer número, y asumiendo las inevitables huellas de la senilidad en su factura plástica, no cuesta calificar como su trabajo más disfrutable en años. ¿Más vale tarde que nunca?

3.

El arte de **Steve Ditko** en su fase de máxima efervescencia creativa constituye algo parecido a un exótico puente entre el clasicismo del *comic book* no superheroico de los 40 y 50, el feísmo *underground* de finales de los 60 y el virtuosismo escénico del *comic* adulto de principios de los 70. Sumo creador de personajes demenciales, de aberraciones que, en sus más inspirados momentos, podían llegar a agredir la tranquilidad del lector, con extraordinaria intuición para la puesta en escena esquemática, el suyo es un tronco estilístico apenas explorado en la posterior evolución gráfica y narrativa del medio. Apenas se me ocurren nombres (si acaso el primerísimo **Basil Wolverton** y el actual **Rick Veitch**, con su malencarada actitud feísta, bizarra e iconoclasta) a la hora de forzar los parentescos. Un auténtico revolucionario cuyo aportación al tebeo norteamericano debía haber sido a la postre muchísimo más relevante de lo que en realidad permitieron las circunstancias.

Antonio Trashorrras

RESEÑAS

ESTADOS CARENCIALES

JAVIER OLIVARES

MALASOMBRA EDICIONES/CAMALEÓN EDICIONES

Quizás una de las consecuencias más molestas de la precariedad industrial de nuestra Historieta es que cada vez son menos los autores que pueden dedicar una parte lo suficientemente importante de su tiempo a dibujar tebeos. Aunque parezca mentira, los dibujantes de *comic* también comen, y a algunos hasta les gusta salir por ahí de vez en cuando, viajar o abandonar la casa de sus padres antes de cumplir los 40. Casi sin darnos cuenta, nos hemos quedado sin saber qué hubieran podido llegar a dar de sí tantos y tantos "historietistas natos" que se ven obligados a dedicar la mayor parte de su tiempo a la ilustración o el diseño.

Aunque el madrileño **Javier Olivares** nunca ha abandonado totalmente los tebeos (tras el cierre del MADRIZ y de MEDIOS REVUELTOS, las dos revistas en las que se dio a conocer, **Javier** ha publicado decenas de historietas cortas en los sitios más insospechados) lo cierto es que la mayor parte de sus esfuerzos como dibujante durante los últimos siete u ocho años se ha centrado en la ilustración de libros de texto, varios cuentos infantiles (entre ellos uno excelente escrito por él mismo que lleva por título *EL ARCA DE NOEMÍ*) e incluso algún *storyboard* cinematográfico. De hecho, pese a su indudable interés, las dos únicas obras verdaderamente "de autor" (o sea, realizadas de acuerdo a criterios estrictamente personales) que ha publicado durante todo este tiempo, *LOS CUENTOS DE LA ESTRELLA LEGUMBRE*, un miniálbum publicado por El pregonero, y *EL SEGADOR DE TUS COSAS*, editada por Camaleón dentro de su colección en formato tira El extraño camaleón, no eran exactamente historietas, sino ese extraño híbrido, aún por nombrar y definir con exactitud, a medio camino entre la ilustración, el *comic* y la prosa que practicó con regularidad buena parte de la plantilla del MADRIZ (**Javier de Juan**, **Raúl**, **Federico del Barrio**, etc).

Así, es muy probable que para todos aquellos que de forma automática asocian su nombre con atrevidos experimentos formales y alambicadas piruetas lingüísticas sea una sorpresa el que **Javier Olivares** publique a estas alturas un tebeo en apariencia tan ortodoxo como *ESTADOS CARENCIALES*. Pero los que le conocemos y hemos tenido la suerte de echar un vistazo a alguno de sus abigarrados cuadernos de bocetos sabemos que **Javier**, además de ser un titán del dibujo (tal y como ha demostrado con creces a lo largo de toda su carrera y de forma aún más contundente en sus últimas colaboraciones para las revistas LA MÁS BELLA, IDIOTA Y DIMINUTO y NOSOTROS SOMOS LOS MUERTOS), es también un historietista metódico y riguroso que conoce a fondo los mecanismos narrativos del medio.

Cuatro historietas conforman esta primera entrega de *ESTADOS CARENCIALES*: *"ESCENA EN LA COCINA"*, un gélido *sketch* de desamor *gay* que **Javier** ha dibujado con un agresivo estilo expresionista a partir de un texto de **Jesús Gras**; la desconcertante *"LA ÚLTIMA CENA"*, una historieta de una página que ya fue publicada en el *fanzine* PATÉ DE MARRANO; y las fascinantes *"DIOS GUARDE CADA RINCÓN DE ESTA CASA"* y *"SE RUEGA SILENCIO"*, dos desoladoras historias protagonizadas por un introvertido cuarentón que aún vive con su anciana madre (en una de las escenas más conmovedoramente patéticas de la primera historieta, el anónimo protagonista se masturba por la noche tapándose la boca con una mano para no despertar a su esperpéntica "mama"), que **Olivares** ha

AL GRANO

• Quizá el único defecto (inevitable, dadas las bajas tiradas con las que se mueven nuestros editores) de la edición en castellano de **SHOCK TEMPORAL** es su excesivo precio. Sí, *SHOCK TEMPORAL* tiene más de 200 páginas y cuesta "sólo" 1.700 ptas, pero lo cierto es que el dibujo del *manga-ka* **Kazumasa Takayama** (conocido en España principalmente gracias a las páginas que ha publicado en EL VÍBORA) no resulta excesivamente atractivo a primera vista. Y es una pena, porque una vez leído, *SHOCK TEMPORAL* se revela como uno de los *mangas* de ciencia ficción más interesantes que se han editado hasta ahora en castellano, un producto atípico en

resuelto, pese a la dificultad añadida que entraña el que transcurran casi en su totalidad en agobiantes espacios cerrados, con un envidiable oficio que pocas veces ha tenido oportunidad de demostrar con anterioridad (un oficio forjado, por extraño que parezca, durante una adolescencia dedicada casi exclusivamente al estudio obsesivo de clásicos de la Historieta europea como *El Teniente Blueberry* de **Giraud** o los álbumes de *Comanche* dibujados por **Hermann**).

No es fácil explicar en cuatro líneas cómo, a partir de anécdotas tan nimias como las que narra en *Estados carenciales* y utilizando los equivalentes historietísticos de técnicas propias del "realismo sucio" americano que practicaron escritores como **Raymond Carver** o **Tobias Wolf** (anticlimáticos falsos finales, desarrollos argumentales lineales, engañosa sencillez formal y personajes herméticos, que llevan "la procesión por dentro") que también han hecho suyos compañeros de generación transatlánticos como **Seth**, **Daniel Clowes** o **Chester Brown**, **Javier** ha sabido escribir y dibujar una obra de lectura indispensable (desigual e imperfecta, como todas las verdaderamente grandes) para cualquier lector mínimamente inquieto.

Ahora sólo cabe esperar que **Javier** no se desinfle y que nos sorprenda con un nuevo *Estados carenciales* en un plazo de tiempo algo más breve al transcurrido entre la publicación de *El segador de tus cosas* y este número dos de la colección Terra Incógnita. El mercado, como siempre, tiene la última palabra.

David Muñoz

LE VOYAGE
BAUDOIN
ED. L'ASSOCIATION

Le Voyage es un álbum un poco especial que acumula una muy interesante pluralidad de símbolos y referencias. En primera instancia, es el álbum que ha ganado el premio al mejor guión en el Salón de Angulema de este año. Resulta que además es, como *L'Autoroute du soleil* de **Baru**, ganadora del premio a la mejor obra del año pasado, una de esas obras realizadas por autores franceses pero para el mercado japonés y en concreto para Kodansha . Otro motivo de comentario y además extenso nos lo puede dar el hecho de que en Francia lo publica L'Association, la editorial independiente e innovadora con más incidencia en Europa. Por otra parte y desde el punto de vista de la actualidad socio-política, **Baudoin** es autor de *La mort du peintre*, una vitalista reflexión sobre el fenómeno del racismo en Vitrolles, la última alcaldía conquistada por el Frente Nacional de **Le Pen**. Ahora bien, una vez esbozadas esas posibles perspectivas no nos queda mas remedio que descartarlas para entrar en el análisis de la obra, aunque para ello hayamos de realizar una última contextualización. Porque *Le voyage* es una especie de prolongación, más que continuación, de *Le premier voyage*, obra de **Baudoin** de 1987 y hacia la que comparto admiración, entre otros, con **Ruben Pellejero** y con los de Kodansha que valoraron especialmente las innovaciones en el tratamiento gráfico del drama intimista del protagonista y sugirieron al autor que las desarrollase en otra obra para ellos. Por ello en los inicios de este *Voyage* nos parece que estemos en una segunda versión de aquel primero, pero, aunque el punto de partida es similar, después su itinerario se va por derro-

el que tienen tanta importancia las no demasiado abundantes escenas de acción como las relaciones de amor/odio que desde un principio se establecen entre los tres protagonistas. No es un tebeo imprescindible, pero sí una de las lecturas más agradecidas que se han publicado en lo que va de año.

• **Juaco Vizuete** es sin duda uno de los autores jóvenes que más dará que hablar durante los próximos años (si no se cansa antes de pasarse horas y horas dibujando para ganar una miseria, claro) y, aunque en este mismo número de U aparece publicada una breve ficha biográfica suya dentro de la sección "Guía de Cam-

teros completamente independientes. El origen es una situación de crisis personal del protagonista, que se siente atado y cercado por las cosas y los individuos que le rodean. Lo que hasta ese momento era su entorno seguro se convierte en un límite que ha de superar, está angustiado y confuso y se ve obligado a huir sin saber hacia dónde. En su mente el orden y el equilibrio anterior se han descompuesto y por ello la imagen de su cabeza ya no está cerrada por una línea continua sino que permanece abierta en su parte superior, y a través de esa abertura vemos fluir una serie de imágenes que nos describen sus variaciones psicológicas. De esta manera podemos seguir gráficamente su doble viaje, tanto el exterior, la gente y los paisajes que conoce, como el interior, sus reacciones, sus dudas , sus emociones... y así accedemos más integralmente a esa propuesta de recorrido iniciático que nos lleva desde la cotidianeidad asfixiante a la fantasía liberadora. Porque *Le voyage* acaba siendo un cuento, una leyenda cálida, emotiva, imaginativa y actual, narrada con uno de los más estimulantes aprovechamientos de las potencialidades de la Historieta. Pocas veces podremos encontrar una variedad tan rica de utilización de los significados narrativos de las imágenes, ya sea aisladas, ya en un determinado ritmo secuencial, por su composición estática, por su dinámica interna y externa, y por la expresividad del trazo y de la configuración. Como ya he dicho otra vez, lo que más me impresiona satisfactoriamente de **Baudoin** es que tiene muchas cosas que decir y que para hacerlo exprime las posibilidades expresivas de la Historieta.

Pepe Gálvez

MENTAT
F.P. Navarro/Javier Pulido
Planeta DeAgostini

Ya lo ha dicho alguien en otra parte, creo: los trabajos menos satisfactorios de esta extraña Línea Laberinto no son los que directamente podemos desechar como basura (*Fian* es un buen ejemplo, pero hay más), sino los títulos firmados por gente de la que uno esperaría más. Es el caso, lamentablemente, de *Mentat*, serial de cuatro entregas que quiere vehicular un jocoso divertimento nostálgico y referencial del guionista **Pérez Navarro** y queda empantanado a medio camino por culpa, en buena parte, de un dibujante excepcionalmente dotado que no acaba, sin embargo, de cuajar, no sé si por falta de sintonía con el escritor o por una excesiva indecisión (inmadurez, casi diría) en sus planteamientos narrativos e incluso plásticos.

De **Pérez Navarro**, sin duda, podía esperarse más. No en vano es uno de nuestros guionistas industriales más inteligentes y entregados (conviene no olvidar sus primeros trabajos para *Superlopez* o aquella serie deslumbrante que en 1988 publicase la fenecida Cairo, *Nostradamus*, un arriesgado ejercicio de montaje resuelto con agilidad, precisión y el talento espectacular de **Sempere**), pero no parece que su intento de homenajear un cierto tebeo de superhéroes haya acabado de dar en la diana esta vez. Leyendo *Mentat* uno siente una suerte de incómodo desdoblamiento: ¿es una obra referencial y de tono burlesco, en la línea de **Gallardo** o **Montana**, o nos encontramos ante un despropósito nostálgico, dialogado a la manera del **Claremont** más estereotipado (esas adolescentes patéticas, los chistes de manual...)? Personalmente, prefiero creer que se trata de lo primero. (Por desgracia, el

dibujante no parece compartir mi opinión y realiza un trabajo espectacular, sí, pero disperso, frío. El resultado, insisto, queda en tierra de nadie, a mitad de camino entre el quiero y el no puedo.)

En cuanto a **Pulido**, hay un par de cosas más que obvias: es joven y tiene talento. El apresuramiento de la puesta en página, sus titubeos narrativos o su insistencia en omitir fondos y viñetas de situación son errores subsanables con tiempo y trabajo (cosas ambas que, parece, no le faltan). Entre sus aciertos, que no son pocos, no es el menor un contagioso entusiasmo por el medio que traspasa la viñeta como una brisa de aire fresco y, tal vez, renovador (entusiasmo y amor por los tebeos que lo hermanan a dos de sus compañeros de generación más notables, el prolífico **Germán García** y el más disperso **Luis Bustos**, con los que comparte además no pocas influencias: **Mazzucchelli**, **Jaime Hernández**, una sombra de **Olivares** aquí y allá... Juntos formarían una especie de núcleo activo de refundación de un nuevo tebeo de consumo, de gramática elemental y aliento lúdico, que empieza a despuntar entre la mucha maleza inútil que llena el jardín de la joven Historieta española).

Un tebeo comercial, decididamente fallido pero con los suficientes aciertos para que la semillita de la esperanza pueda empezar a echar raicillas en nuestras estanterías. Un prólogo titubeante, sí, pero prometedor. Excusa más que suficiente para recomendar su lectura, a mi juicio (¿a lo mejor la edad me vuelve blando...?).

Francisco Naranjo

MR. BRAIN Nº 5
VARIOS AUTORES
CAMALEÓN EDICIONES

Ni se sabe cuánto tiempo después, aparece otro MR. BRAIN, con lo que ya van cinco en apenas cuatro años de nada. Si bien esta comatosa periodicidad sirve para poner en evidencia una vez más lo raquítico de nuestra industria (ya, ya sé que el tema cansa, prometo no volver a tocarlo... al menos en esta reseña), no es menos cierto que MR. BRAIN también confirma lo sabio del dicho popular: el hambre agudiza el ingenio. Y es que, señores, el *comic* español es pobre, pero no está desprovisto de talento. No me refiero a los talentos consagrados internacionalmente de los **Torres** y **Prado**, ni a los talentos aún virginales de tantos jovencitos que están llenando de ilusión montones de *comic books* a blanco y negro, sino al talento de gente como la de MR. BRAIN, aún joven (de nada), casi desconocida por el público y, al mismo tiempo, suficientemente experta para saber cómo hay que hacer las cosas y para estar en perfecto dominio de sus facultades artísticas.

MR. BRAIN es un tebeo de humor que por momentos roza lo excelente (estoy segu-

po", no está de más recordar que Ediciones La Cúpula ha publicado dentro de su línea Brut dos entregas de su serie *EL RESENTIDO*. A pesar de sus defectos, los dos tebeos que ha publicado **Juaco** no deberían pasar desapercibidos y, aunque yo particularmente siento debilidad por la alocada historia de amor adolescente resuelta en clave de comedia negra del nº dos, ambos se merecen ocupar un huequito en vuestra tebeoteca.

• Afortunadamente para todos los *fans* que todavía tiene el personaje, el plomizo **J.M. de Matteis** abandonó en el nº 8 de la edición española la escritura de los guiones de **DAREDEVIL** para cederle el puesto a

ro de que con dinero y medios realmente profesionales sería más que excelente) y que hace gala de un buen gusto exquisito y de una elegancia estética intachable. Eso es lo único que a veces me molesta de MR. BRAIN, el exceso de celo en buscar la referencia *cool*, la alusión de buen tono. Pero para ser justos hay que decir que este mal, que afecta a casi todos los que viven de o para el ocio cultural y tienen por debajo de 40 años, casi nunca estorba al resultado final del tebeo porque MR. BRAIN no es una postura, es una actividad. Este número marca, por cierto, la adscripción de la revista a un nuevo modelo del pasado: Bruguera. Dejando de lado las portadas a lo E. C. Comics (maravillosas, sí, pero que pintan bien poco en nuestra tradición viñetera), las huestes del Señor Cerebro parecen haberse girado para mirar de frente el PULGARCITO, el TÍO VIVO y el DDT, que al fin y al cabo siempre han sido el humus

Hace ya un hermoso montón de años, mi hermano pequeño me contó algo trivial a primera vista, pero sorprendente cuando lo piensas un poco...
¡ME SE UN CHISTE! ...ES DE QUE UNA SEÑORA TIENE UN PERRO LLAMADO MISTETAS ...
¡El Mistetas!... Creía yo que había desaparecido, pero no: Allí estaba, triunfando en los Jardines de Infancia... ¡Parecía (y aun parece) mentira...!!
...NO, PERO ME GUSTARÍA VERLAS! JA JA JA!!
JA-JA

subyacente. Claro que aquí no hay "escuela" que valga, cada autor contribuye con su propia voz a hacer un poco más variado MR. BRAIN. Por encima de todos, esa bestia de las viñetas que es **Manel Fontdevila** nos regala más carcajadas de las que podríamos pagarle, como debe ser. La historieta de Rosenda, la Gallina Mutante y Psicópata de Plutón, es tan buena como siempre (las tres primeras viñetas, de antología), pero las dos páginas de *"ME SUCEDIÓ A MÍ"*, un nuevo capítulo en la saga de "Mistetas", deberían hacerle ganar directamente el premio a la mejor obra de 1.997. Se harán muchas cosas este año, pero nada podrá superar la sencilla y brillante perfección de esa pequeña historieta. **Brocal** (otro monstruo) y **Víctor Aparicio** también dan el do de pecho, y entre los demás hay sabores para elegir: algo serio, algo gracioso, algo raro, y hasta algo hecho para salir del paso (claro que salir del paso con la elegancia de **Gallardo** no está al alcance de cualquiera). Además, nos siguen dando lecciones de historietismo, esta vez recordando a **Chaland**, así que al final les queda una revista tan guapa que hay que envidiarla. Me gusta pensar que si el U fuera una revista de (y no sobre) tebeos, tendría de novio a MR. BRAIN.

Trajano Bermúdez

PLUMA AL VIENTO
2. EL PÁJARO TRUENO
PATRICK COTHIAS/ ANDRÉ JUILLARD
NORMA EDITORIAL

El guionista **Patrick Cothias** y el dibujante **André Julliard** son, sin duda, dos de las máximas estrellas actuales del panorama historietístico francés. Su saga de *LAS SIETE VIDAS DEL GAVILÁN*, un conjunto de siete álbumes ambientados en la Francia de Luis XIII, constituye posiblemente el mejor ejemplo de lo que los franceses entienden por un un buen tebeo histórico: serio y riguroso, admirablemente documentado y con una trama densa y rica llena de personajes que van evolucionando junto a la progresión de la propia historia.

El éxito debió ser, con toda seguridad, el impulsor de esta segunda parte de la saga del Gavilán que tan gloriosamente cerraran hace algunos años estos dos autores. *PLUMA AL VIENTO* es el nombre de esta nueva serie que retoma algunos de aquellos personajes y prosigue las andanzas de la baronesa Ariane de Troil y de su padre, el Caballero Cóndor. Si *"LA LOCA Y EL ASESINO"* (Cimoc Extra Color nº 126), el primer tomo de esta serie, continuaba la línea argumental y el mismo escenario del *GAVILÁN*, el segundo tomo, *"EL PÁJARO TRUENO"*, de reciente aparición en España, rompe deliberadamente con el anterior marco histórico para llevarnos al Nuevo Mundo, concretamente a Quebec, capital de Nueva Francia. Esta ruptura, que obedece posiblemente a una búsqueda de salidas argumentales para una historia que comenzaba a resultar algo asfixiante, viene también a ejemplificar la nueva vida de su protagonista, Ariane, a quien habíamos visto morir en la última parte del *GAVILÁN* y a quien descubrimos viva y medio loca en el inicio de *"LA LOCA Y EL ASESINO"*. Ariane es ahora otra

persona, mucho más hermética y fría, una mujer que ha padecido grandes sufrimientos y grandes pérdidas: su hermano, su supuesto padre, su hijo. El encuentro con su verdadero padre, con quien se enfrentó a muerte sin saberlo, es ahora el objetivo de su vida y lo único que, aparentemente, puede darle sentido. Y para conseguirlo no duda en partir hacia el Nuevo Mundo siguiendo su rastro y dejando atrás gran parte de su pasado.

El segundo tomo comienza introduciéndonos de lleno, gracias a una magnífica elipsis narrativa, en el nuevo ambiente en el que a partir de ahora discurrirá la saga. En la secuencia inicial, desarrollada en el interior de una vivienda india, se apuntan ya muchas de las claves temáticas de esta nueva historia: el enfrentamiento entre las distintas tribus indias; la lucha interior de Ariane, un "espíritu vagabundo" que se debate entre la furia y la violencia ("el espíritu del trueno") y la búsqueda de un destino que le dé la paz definitiva; el abuso del hombre sobre la mujer (en este caso, en las sociedades tribales) y la figura de Ariane como mujer rebelde, inconformista y adelantada a su época (algo de lo que tanto y tan bien nos habló **Bourgeon** en sus *AVENTURAS DE ISA*); y como tema de fondo, la violencia, la guerra y el enfrentamiento entre pueblos como una vía traumática para resolver conflictos. A partir de esta escena, el álbum desarrolla un extenso *flash-back* que nos explica todo lo ocurrido desde la llegada a Quebec de Ariane, su contacto con los iroqueses y el encuentro con su padre.

Cothias, una vez más, hace gala de sus habilidades y procura sumergir siempre que puede a sus personajes en medio de los avatares históricos; en este caso, la lucha entre holandeses, ingleses y franceses en el Nuevo Mundo, sus alianzas con los pueblos indios y las luchas tribales a consecuencia de los intereses comerciales de los colonos. La presencia de los blancos se convierte en el gran elemento perturbador; así, la figura del padre de Ariane, convertido por los iroqueses en una especie de figura mítica, el "pájaro-trueno", es la viva representación de esa fuerza distorsionadora capaz de remover la paz entre las distintas tribus y provocar su levantamiento contra los franceses y los blancos en general (algo que aún no se produce en este álbum pero que con seguridad está por llegar en los siguientes). El Caballero de Troil, enloquecido y cegado por su propio odio hacia sus paisanos, no duda en provocar la tormenta entre los indios para lanzarlos hacia un levantamiento de consecuencias imprevisibles. Afortunadamente, la obra no cae en el simplismo de presentar a los indios como inocentes salvajes manipulados por los maquiavélicos europeos; el comportamiento de los indios es a menudo cruel y despiadado. Pero sus luchas, a ojos de los europeos, parecen "juegos de niños" inútiles y sin demasiado sentido. Es una lucha cuerpo a cuerpo en la que gana el más fuerte, una especie de competición con sus propios códigos de honor y de hombría tras la que no se ocultan intereses económicos ni oscuras maniobras para conquistar el poder. Algo muy distinto a la forma "civilizada" de entender la guerra que tienen los colonos.

En medio de todos estos acontecimientos, Ariane aparece como un personaje que no toma partido por nadie, que no parece

Karl Kesel, quien, a sabiendas de que su trabajo en la serie sería comparado inevitablemente con el de la mítica etapa escrita por **Frank Miller**, decidió salirse por la tangente y recuperar el sabor aventurero y desenfadado de las historias dibujadas por **Gene Colan** en los años 70. Desgraciadamente, las últimas noticias que nos han llegado de los U.S.A confirman que **Kesel** ya ha abandonado a sus suerte al hombre sin miedo, así que disfrutadlo mientras podáis y cruzad lo dedos para que su sustituto, **Joe Kelly**, esté a la altura de las circunstancias.

• Como hace dos meses, me voy a despedir recomendando un saldo imprescindible. Si habéis leído el articu-

luchar ni defender ninguna causa, a no ser la propia búsqueda de su identidad. Cuando se produce el esperado encuentro con su padre, éste no la reconoce: la identifica con un fantasma. Y como tal parece comportarse, como una especie de alma en pena, perturbadora pero inaccesible, llevada por los acontecimientos y debatiéndose siempre entre la vida y la muerte (aquí está a punto de morir ahogada, para renacer de nuevo entre los indios mohawks).

En definitiva, este segundo álbum supone, sobre todo, un giro argumental bastante interesante que abre nuevas perspectivas a la serie. No obstante, habrá que esperar próximos capítulos para valorar en su justa medida las intenciones de **Cothias**, un autor que parece necesitar de grandes desarrollos argumentales para cautivar al lector (o al menos, así me sucedió con la serie del *GAVILÁN*, en la que hasta el tercer o cuarto álbum no conseguí engancharme del todo). De momento la obra promete más de lo que vemos por los dos primeros capítulos. Por lo que respecta al trabajo de **Juillard**, parece moverse más cómodamente en los ambientes históricos de la Francia del XVII que en los espacios abiertos del Canadá y en los retratos de los pueblos indios. Su trabajo es, como siempre, de una calidad incuestionable, pero a mi parecer demasiado frío, demasiado correcto y exquisito para hacernos sentir este nuevo ambiente mucho más salvaje y grandioso que el de la saga anterior. Personalmente no puedo dejar de acordarme de otros autores que han dibujado estos mismos ambientes, posiblemente con bastante menos precisión, pero con un mayor aliento poético y una sensibilidad más intensa.

Enrique Bonet

SANDMAN: LAS BENÉVOLAS

NEIL GAIMAN/MARC HEMPEL CON D'ISRAELI, GLYNN DILLON, CHARLES VESS, DEAN ORMSTON, TEDDY KRISTIANSEN Y RICHARD CASE

NORMA EDITORIAL

SANDMAN dio vida a Vertigo, y *SANDMAN* casi acaba con Vertigo. La moraleja de esta simplona paradoja: cómo un gesto nuevo e interesante se vicia hasta convertirse en un tic vacío y superfluo. **Neil Gaiman** no creía que *SANDMAN* duraría más de una docena de números cuando empezó a publicarse en 1989. Unos años después, tenía entre manos el título más vendido de DC (por encima de cualquier cosa que pudiera hacer Batman), había propiciado la fundación de toda una línea específica dentro de la editorial, y había despertado el monstruo gótico-siniestro que muchos de nuestros aparentemente normales conciudadanos llevan dentro, en una manera parecida a como *EXPEDIENTE-X* ha despertado el monstruo paranormal-ufológico en otros. Más bien perplejo, sospecho, **Gaiman** se encontraba de pronto ordeñando la vaca de los sueños por algunas razones equivocadas. La peor de todas, en sus propias palabras: *"Mi tesis era que es posible escribir comics con tanta inteligencia, energía y vida como la que se encuentra en cualquier otro medio. Que se pueden escribir comics con tanto peso, con tanta sustancia, como se hallan en una novela, en la buena poesía, en las películas y en la televisión."* (Entrevista en THE COMICS JOURNAL nº 188, julio de 1996). Le costó, pero al fin logró su objetivo: escribir tebeos pesados.

El progresivo engreimiento de **Gaiman** es tan palpable en su obra como en sus declaraciones, pero no podemos ser demasiado severos con él a este respecto. ¿A quién no se le subiría la gloria a la cabeza cuando no sólo ganas dinero, sino que además tienes una entregada corte de forofos -en el más futbolístico sentido de la palabra- que te lamen el culo cada mes con poemillas, ala-

lo que han publicado sobre el genial **Yves Chaland** en su imprescindible último número los lúcidos plumillas de MR BRAIN, ya sabréis que el creador de *FREDDY LOMBARD*, tristemente fallecido en un accidente de coche a los treinta y tres años, fue uno de los mejores historietistas que ha dado jamas la Historieta francobelga, un gigante del dibujo cuya obra ha influenciado, por poner sólo algunos ejemplos, a autores tan dispares como **Max** o los norteamericanos **Seth** y **Chris Ware**. Aunque llevan apolillándose varios años en las estanterías de las tiendas de *comics* y de los grandes almacenes, éste es un momento tan bueno como cualquier otro para que os

WELL... WHAT ARE WE GOING TO DO WITH YOU?
They are destroying the Dreaming. What else can we do?
I have made all the preparations necessary.
HMPH. YOU'VE BEEN MAKING THEM FOR AGES. YOU JUST DIDN'T LET YOURSELF KNOW THAT WAS WHAT YOU WERE DOING.
If you say so.

banzas y confesiones íntimas que, francamente, abochornarían a cualquier persona sensata? Entre los cada vez más evidentes problemas del "gran narrador" **Gaiman** para encontrar argumentos interesantes y la babosa adoración de su culto -dividido entre los no-lectores (y sobre todo lectoras) de tebeos con enorme sensibilidad y una nutrida biblioteca de **Tolkien**, **Moorcock** y **Pratchett**, los lectores de tebeos que por fin han descubierto que Conan ya no es lo que era y la gran masa sin criterio que simplemente se siente obligada a comprar el agua bendita sin rechistar- llegamos a lo que es *SANDMAN* pasado el número 50, y especialmente a lo que es *"LAS BENÉVOLAS"*: un tostón de primera categoría. Aún peor: un sucedáneo literario culturalmente acomplejado y una excusa para que **Gaiman** acabe de pagarse la casa o algo parecido. Yo me aburro mucho leyendo *"LAS BENÉVOLAS"*, para qué voy a decir otra cosa. Me aburro, entre otras cosas, porque gracias a los sucesos de la historia precedente, desde la primera página ya sé lo que va a pasar al final (un final que me espera más de 300 páginas más allá), y no me refiero a la segunda vez que lo leí, sino a la primera. También me aburro porque sé lo que va a pasar en medio: un desfile de ángeles, elfos, hadas, dioses y cuervos y un montón (¡pero un montón, oiga!) de pastosísimos diálogos sobre la vida y sus sutilezas, normalmente en boca de hembras extraordinariamente sensibles, perspicaces, comprensivas y articuladas. Pero, al mismo tiempo, en cada página destacan en relieve los mecanismos que han dado tanto éxito a nuestro hombre. En *"LAS BENÉVOLAS"*, en concreto, **Gaiman** le devuelve la lamida de culo a sus fieles sacando a pasear entre vítores a todos sus entrañables personajes. Y entre tanta caricia recíproca, encontramos la clave de la química existente entre la serie y sus creyentes, una clave que explota sin rubor cierto subdesarrollo intelectual adolescente de cierto público: *SANDMAN* está sobrecargado de guiños, de manera que halaga la astucia del lector enteradillo, el cual se felici-

compréis de una vez *EL COMETA DE CARTAGO* o *EL CEMENTERIO DE LOS ELEFANTES*, dos álbumes magníficos que editó en su día Metal Hurlant y que ahora podéis adquirir por 200 miserables pesetas. (Y si habéis visto por ahí los divertidos álbumes de *UMPAH PAH* de **Goscinny** y **Uderzo** no os lo penséis dos veces; no están a la altura de sus *ASTERIX*

ta por haber reconocido las alusiones -literarias, religiosas, mitológicas o, ya últimamente, autorreferenciales- que **Gaiman** ha ido desperdigando "disimuladamente".

Para acabar de rematarlo, en esta morosa saga en la que el superhéroe se enfrenta a su batalla definitiva, el argumento exige poner en carne viva la personalidad del chico, y es entonces cuando caigo en la cuenta de que Morfeo no tiene entidad propia ni carácter, ni sé por qué actúa así o asá, ni cuáles son sus motivaciones ni su función en la existencia. Lo único que sé de él es que es un paliducho lánguido con un atroz sentido de la moda y que ha visto tantas veces las películas de **Vincent Price** que está obsesionado con las tumbas y se deleita provocando su propia ruina. No es ningún pecado tener un protagonista insustancial después de más de 60 números (eh, lo digo en serio, esto es sin ironía), lo que sí es torpe es ponerlo en una posición en la que se le vean todas las costuras.

"LAS BENÉVOLAS" cuenta a su favor con los dibujos de **Marc Hempel**, niño bonito de la crítica más elegante, y ciertamente **Marc Hempel** es un monstruo... dibujando humor a blanco y negro. En *SANDMAN* se encuentra con que, por un lado, el color de **Daniel Vozzo** no le favorece nada, y, por otro, las exigencias del guión escapan a su registro numerosas veces, especialmente en planos generales de situación no demasiado abiertos y en las largas e interminables páginas de conversaciones, páginas en las que **Hempel** corretea desesperadamente por todos los rincones del decorado y por la anatomía de los conversadores a la manera de los cámaras en las entrevistas en profundidad televisivas: ahora las manos del personaje, ahora un primer plano de los ojos... Al final, **Hempel** nos deja un puñado de viñetas tan exquisitas como se puede esperar de él y una sensación de que no acaba de entrar en la historia y podía haberse dedicado a otra cosa. Eso sí, cuando se entinta él mismo -con un trazo brusco e imperfecto que me recuerda a los *comic books* de los años 40- brilla mucho más que cuando le entinta, por ejemplo, **Richard Case**.

¡Señor, así que no me gusta *SANDMAN*! Véanse los efectos nocivos de pasarse la tarde jugando al *DUKE NUKEM*, en vez de leyendo a **Lord Byron**.

Trajano Bermúdez

SUBTERRANEOS
MONTECARLO
PLANETA-DEAGOSTINI

Quizá la mayor decepción de toda la llamada Línea Laberinto haya sido este título de **Montecarlo**. Para el que esto firma, al menos. Porque podía, sin duda, esperarse mucho del regreso a la Historieta de uno de sus talentos más desperdiciados, especialmente después de tanto tiempo y tantos rumores. Después de que en el viejo CAIRO se descubriera como un excelente historietista de tiempos medidos y aliento poético (aquellas historias de carretera llenas de perdedores, horizontes amargos y coches gigantescos, pura mitología *pop*), era de esperar que su retorno triunfal al medio fuera, como mínimo, eso... triunfal. En cambio, tenemos los tres cuadernos de *SUBTERRÁNEOS*. Cualquier cosa menos triunfales.

Pero vayamos por partes. Lo primero que hay que dejar muy claro es que no nos encontramos, ni mucho menos, ante un tra-

o de las magistrales historias de *IZNOGOUD* que **Goscinny** escribió para **Tabary**, pero merecen la pena igualmente. Y más a ese precio.)

David Muñoz

SHOCK TEMPORAL
Kazumasa Takayama
Norma Editorial, 1700 ptas.

EL RESENTIDO
Juaco Vizuete
La Cúpula, 250 ptas.

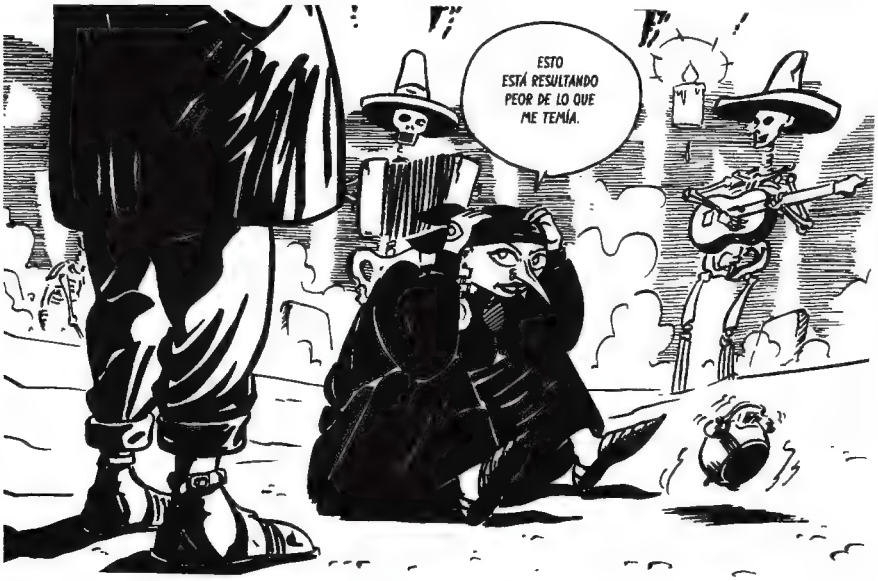
EL CEMENTERIO DE LOS ELEFANTES
EL COMETA DE CARTAGO
Metal Hurlant, 200 ptas.

bajo despreciable: un argumento que hace referencia a situaciones clásicas del fantástico más tradicional, desarrollado con milimétrica inteligencia y un par de guiños de cara a la galería, dialogado con una soltura y naturalidad (siempre dentro del género, cuidado) que uno ya creía perdidas para siempre en el tebeo hispano. Los personajes son, sí, estereotipos (pero es que la particular parcela genérica elegida por **Montecarlo** así lo exige, queramos o no admitirlo), y apenas sí tienen tiempo en las tres entregas del serial (y a falta de un número especial) de presentarse mínimamente. El guión técnico abusa de la *splash page* y, en general, de las viñetas demasiado grandes (el propio **Montecarlo** habría resuelto, hace años, los tres cuadernos en un puñado de páginas; el trabajo, estoy seguro, habría ganado muchísimo con la reducción), aunque quizá el mal esté en el formato escogido (no obstante, no todo en el *comic book* se reduce a las cuatro viñetas por plancha, ni siquiera en nuestro terruño...). En cuanto al dibujo, lo mejor que podemos decir es que no es lo peor que en la Línea Laberinto se ha publicado (al menos, en *SUBTERRÁNEOS* está a la altura de un principiante aplicado; más de lo que puede decirse de otros títulos). Y uno se pregunta cómo es posible semejante bache en la carrera de alguien que a lo mejor nunca fue el mejor dibujante del país, pero que cumplía con una elegancia y un gusto envidiables. Quiero decir, ¿de verdad es la misma mano del *RUTAS* de Norma la que ha entintado *SUBTERRÁNEOS*? Ver para creer. (Pero sí, hay secuencias y composiciones de página que recuerdan otros tiempos...)

Alguien ha dicho en alguna parte (más de uno, en realidad) que **Montecarlo** ha poco menos que copiado las premisas del *SANDMAN* de **Gaiman**, aplicándoles luego su particular vuelta de tuerca (que, a mi juicio, consiste en una reivindicación ya muy necesaria de una cierta parcela de la literatura infantil o juvenil, fantástica o no, tanto da: sin duda, el mayor acierto del título). Hombre, vamos a ser un poquito consecuentes. Es decir, sí, seguramente el autor conoce la obra de **Gaiman**, pero no parece improbable (no me lo parece a mí, al menos) que lo que haya hecho sea irse a las mismas fuentes que el británico de moda ha estado saqueando durante todos estos años. El tono, además, es otro. Y las pretensiones (muchas y serias por parte de **Gaiman**, menos y más de un lúdico y lúcido andar por casa en el caso de **Montecarlo**; lo que es, me parece, muy de agradecer).

SUBTERRÁNEOS no es, que quede claro, un *SANDMAN* de segunda mano. Tampoco, claro, un tebeo de superhéroes. Catálogo de angustias adolescentes, relectura genérica, fantasía para todos los públicos, surrealismo educado... Todo eso y más cosas, seguramente, se esconde en las páginas un poco torpes a veces de este serial que, pese a sus fallos, pese a lo decepcionante que llega a resultar (teniendo en cuenta lo que pudo haber sido), constituye una propuesta, al menos, estimulante. Que ya es.

Francisco Naranjo



TITEUF ET LE DERRIÈRE DE LES CHOSES

ZEP

GLÉNAT FRANCIA

Titeuf es un crío de abultado cabolo, mechón rebelde, y un montón de preguntas sobre la vida que van acompañadas normalmente de respuestas políticamente incorrectas. De entrada, esta definición, a la que podemos añadir el dato de hijo único, nos sitúa en unas coordenadas muy similares a las de *CALVIN Y HOBBES*, de la misma manera que aquel se sitúa en la generosa y fructífera tradición de los niños más o menos terribles que han poblado la Historieta y en general la narrativa popular. Pero aunque se dé una inevitable confluencia de referencias por el parecido de las situaciones de inicio, el desarrollo de aquellas ha configurado una obra autónoma y que justifica su existencia no por la originalidad sino por la habilidad del autor de resolver esas situaciones comunes.

Estamos hablando, pues, de una serie con cinco álbumes publicados y un premio de Angulema 96 a la Mejor Obra para Jóvenes, que nos describe nuestra realidad con los ojos que un adulto atribuye a un niño, o mejor dicho con los ojos del niño que el adulto -alguno, no todos- aún lleva dentro. Por eso, a pesar de su innegable actualidad, en las aventuras de Titeuf hay algo de intemporal, de comportamientos similares a los que otros practicaron casi inevitablemente en generaciones anteriores. Y es que vulnerar o ridiculizar el orden de los adultos no sólo es una fuente de inspiración de *gags* muy generosa, sino que además es un derecho de la infancia ampliamente ejercitado.

Pero Titeuf se inscribe en un paisaje -el formato de historietas de una página facilita su descripción- en el que hay calles y hay gente paseando, comercios, pequeños coches, anuncios... que por su limpieza y comodidad no pueden pertenecer al tercer mundo y por su urbanismo cálido y próximo se alejan de los U.S.A. Pero su identidad se reafirma en la pertenencia a un paisanaje, a un grupo de amigos, a una familia de clase media-baja, a una escuela, en fin, a una tipología de personajes y comportamientos muy variada y muy bien representada. Este entorno actúa de forma muy significativa en la narración, porque Titeuf no es el niño que se encierra en sí mismo y que desarrolla sus vivencias esencialmente alrededor de la relación televisión-imaginación, sino que vive inmerso en una realidad exterior múltiple y confusa, como la de la mayoría de los niños europeos. Así, algunos de sus mejores *gags* son los referidos al racismo a través de los intentos frustrados de Titeuf para burlarse de Ramón, un hijo de emigrantes españoles con problemas de adaptación al lenguaje, o bien sus extravagantes aproximaciones al mundo del sexo.

Cruel y débil, arriesgado y miedoso, curioso y reservado, ávido de conocimientos y refractario a la enseñanza reglada, Titeuf es el recordatorio de múltiples infancias y el anuncio de las que vienen.

Pepe Gálvez

NUEVOS AUTORES

MARÍA COLINO

(Madrid 1.971) **María** se licenció en Bellas Artes en la Universidad Complutense de Madrid. Colaboradora del *fanzine* POTA G y de la revista CONCIENCIA PLANETARIA, a los diecinueve años ganaba todos los concursos de Historieta que se le ponían por delante. En 1.992 publicó el libro de humor gráfico *MARGARITA* para la editorial feminista Horas y Horas y participó en la última edición de la tristemente desaparecida exposición anual del INJUVE "Nuevas Viñetas". Un año más tarde, **María** comenzó sus colaboraciones como ilustradora con el periódico EL MUNDO, y, tras pasar una temporada en Londres, volvió a Madrid y a la Historieta colaborando en el *fanzine* PATÉ DE MARRANO. En 1.996 ganó el concurso de Humor Gráfico "Joven y Brillante". En estos momentos prepara un *comic book* para LA COMICTIVA.

JAVIER HERRÁIZ

(Madrid, 1.969) Licenciado en Bellas Artes, **Javier** fue co-realizador entre los años 86 y 92 del programa de radio LOS ARTISTAS DE LA VIÑETA en la emisora independiente Radio Las Águilas y se gana la vida trabajando como monitor de *comic* en la Universidad Popular de Alcorcón, donde también organiza desde hace varios años unas jornadas sobre Historieta. Tras cofundar, mientras aun estaba en la facultad, el *fanzine* POTA G, **Javier** ha sido uno de los miembros mas activos de la redacción del PATÉ DE MARRANO, un *fanzine* que ha llegado a tirar la friolera de 3.000 ejemplares y del que se han publicado 11 números entre 1.992 y 1.997. Además, **Javier** ha colaborado con sus historietas en otros *fanzines*, como TMEO, MONOGRÁFICO, QUÉ SUERTE o LA MÁS BELLA y ha sido finalista del primer concurso de *comics* de EL VÍBORA. En estos momentos prepara un nuevo proyecto de revista que llevará por título CRETINO.

JUACO VIZUETE

(Alicante, 1.972) **Juaco** se ha licenciado en Bellas Artes y, aunque ya había ganado varios concursos de Historieta y había sido coordinador de un *fanzine* de corta vida especializado en tebeos de superhéroes que llevaba por nombre INK, se ha dado realmente a conocer tras ganar el primer concurso de comics de EL VÍBORA. En estos momentos Ediciones La Cúpula está publicando dentro de su línea de *comics* "alternativos" Brut las desventuras de su personaje *EL RESENTIDO.*

©-Santiago Sequeiros

EL SR. SEMIFREDO
Yo, para las mujeres, tengo una memoria excepcional... ya ve usted...
...Me acuerdo perfectamente de todas mis amantes; de sus caras y sus nombres...
¡¡¡ INSTITUTO DE IMPOSICIÓN DE IDEAS
...Sin embargo para las fechas soy un desastre: no recuerdo que día lo soñé.
JAVIER O.

©-Javier Olivares

Los 3 marcianos
Gran pelea en el platillo de los tres marcianos...
PUM! ZAK!
BASTA! BASTA!
CROK
Estoy conduciendo 40, así que se hará lo que 40 diga!!
¡Por Zatopek! En estas misiones de gran exploración intercósmica siempre acaba pasando lo mismo...
...Todo el mundo quiere poner su cinta en el radio-casset!
MANEL F.

©-Manel Fontdevila

EL PALPITO
...Me gustaría resaltar la objetividad e imparcialidad de los premios "Lo que vale un peine" que, aunque modestos, son independientes y no rinden pleitesía a nada ni a nadie...
Por eso, me complace otorgar el premio "Lo que vale un peine" a la mejor revista de estudios sobre cómic a..."Lo que vale un peine"!
¡BRAVO! ¡Nos lo merecíamos hace años!
¿Para qué negarlo?
¡Por fin se ha hecho justicia!
SEMPERENNARRO

©-F.P. Navarro & Jordi Sempere

EL Nº5 A LA VENTA EN MAYO

Las Tinieblas

ARTE·9
SUCUMBE A LA TENTACIÓN
DOCTOR ESQUERDO, 6 28028 MADRID TLF/FAX (91) 402 96 08
HILARIÓN ESLAVA, 56 28015 MADRID TLF/FAX (91) 543 23 43
CRUZ, 37 28012 MADRID TLF/FAX (91) 450 02 63
© R. Loisel